Tot.368

访谈:《最终幻想 零式 高清版》制作人田畑端见面会直击

游戏机实用技术
ULTRA CONSOLE GAME

焦点
PLAYSTATION 国行主机详细评测
十一年 回归与新起点

新闻专题
最终幻想XV EPISODE DUSCAE
时隔九年的感动
完全体验报告

被除名的
小岛组

热点追踪
小岛迷踪
打开手游之门 任天堂的质变
离职风波的背后

强作袭来
血源诅咒

特稿
硬派之魂

-攻略透解-

如龙0 誓约之地
系统详解+主线流程+奖杯指引

生化危机 启示录2
战役、倒数、隐形三模式详尽攻略
奖杯/成就要点解析

精灵与森林
剧情流程攻略+全收集地图+成就指南

最终幻想 零式 高清版
系统详解+主线攻略+奖杯/成就指引

数码宝贝物语 网络侦探
主线流程+收集详解+快速升级技巧

2015.4B 定价:RMB 19.80
ISSN 1008-0600
08>
9 771008 060006

Gamehalo 特别收录 PLAYSTATION 4 国行全面评测 | 买买买 第一期
生化危机 启示录2 完全收集攻略第4章 | 最上游 —— 十大DUANG游戏
如龙0 誓约之地 游戏黄金眼 | FF 零式 HD 制作人 田畑端见面会

赠 Gamehalo高清光盘+FFXV 精美海报

来斗鱼
看UCG直播
与数万网友分享游戏心情
最新最快最全的主机游戏直播频道

罪魁祸首的血源
挥之不去的诅咒
噩梦之中所有人都不过是求生的羔羊
《游戏黄金眼》第 40 期
《血源诅咒》
17173
腾讯
土豆

TV GAME半月刊

2015.4B

总第368期

COVER STAFF

封面用图：血缘诅咒

封面设计：anubis

©2015 SCE All Rights Reserved.

十一年，回归与新起点——PlayStation国行主机详细评测

时隔九年的感动！
《FFⅩⅤ EPISODE DUSCAE》完全体验报告

我们仍未忘记那年天折的游戏之名

CONTENTS

新闻资讯 NEWS & CONTENTS

焦点

2 十一年，回归与新起点 PlayStation国行主机详细评测

10 被除名的小岛组

新闻专题

14 时隔九年的感动！《最终幻想ⅩⅤ EPISODE DUSCAE》完全体验报告

20 访谈

22 进击最前线

24 游戏情报站

26 编辑视点

28 黄金眼

32 热点追踪

前线狙击

37 古墓丽影 崛起

42 弧光之源 无限

44 二度勇气

实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH

强作袭来

47 硬派之魂

52 血源诅咒

攻略透解

66 如龙0 誓约之地

83 生化危机 启示录2

102 最终幻想 零式 高清版

112 数码宝贝物语 网络侦探

131 精灵与森林

DLC补完计划

145 横行霸道Ⅴ 抢劫任务

150 3DS应援团

152 VITA命

154 Xbox Style

游戏文化 GAMES CULTURE

特别企划

158 我们仍未忘记那年天折的游戏之名

164 多边共享

读编交流 EDITORS & GODS

166 读编往来

172 小编寄语

174 发售表

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》,《中华人民共和国著作权实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权游戏机实用技术杂志社以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给杂志社，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以E-mail或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物，媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

编辑部主任：王　义
网络总监：王　梓
广告总监：刘　芳
印务总监：肖明友

执行主编：王伊浩
责任编辑：黄曦帆
责编助理：司徒冠鸣

编　　委：冯　健　马晓帆　衣山川　江　浩

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组　　版：深圳市西域图文设计有限公司
印　　刷：利丰雅高印刷(深圳)有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2015年4月16日
定　　价：人民币19.80元

文 哪尼 美编 NINA

十一年，回归与新起点
PlayStation国行主机详细评测

2015 年 3 月 20 日，对于所有中国玩家而言，这又是一个值得被铭记的日子。时隔十一年之后，索尼再一次将 PlayStation 的名号在中国市场打响。两款主机，涵盖了家用机和掌机的最新产品线；十三款首发游戏，不乏《最终幻想》、《真・三国无双》等知名系列。或许这样的开局称不上梦幻和华丽，期间也历经坎坷与变数，但仍然堂堂正正地迈出了坚实的一步。

对于行货版 PS4，以及 PSN 服务在国内的政策，相信很多玩家仍然抱有疑惑，持币观望的人也不在少数。那么本文将详细为大家解读国行主机、服务、游戏的各个方面，相信能给大家一个全面而直观的答案。但无论最终结果是否符合每个人的期待，我们都希望能够给予行货主机更多的包容和期待，毕竟只有正规的服务，才能促进整个行业朝更好的方向发展。

焦点 OUR FOCUS

PS4篇

PS4国行主机版本

首发的行货版 PS4 分为三个版本，除了标准版有黑 / 白两色可选外，上市纪念版和套装版都只有黑色款。

上市纪念版

售价：3299元
颜色：黑色

内含：
PlayStation®4 主机（黑）
PlayStation®Camera 摄像头
DUALSHOCK™4 无线控制器
单声道耳机组
交流电源线
HDMI 连接线
直立架（黑）
USB 连接线
《南瓜先生大冒险》折扣兑换卡
《九阳神功》角色兑换代码卡
中国龙上市纪念版外壳

标准版

售价：2899元
颜色：黑色/白色

内含：
PlayStation®4 主机（黑 / 白）
DUALSHOCK™4 无线控制器
单声道耳机组
交流电源线
HDMI 连接线
USB 连接线
《南瓜先生大冒险》折扣兑换卡
《九阳神功》角色兑换代码卡

套装版

售价：3299元
颜色：黑色

内含：
PlayStation®4 主机（黑）
PlayStation®Camera 摄像头
DUALSHOCK™4 无线控制器
单声道耳机组
交流电源线
HDMI 连接线
直立架（黑）
USB 连接线
《南瓜先生大冒险》折扣兑换卡
《九阳神功》角色兑换代码卡

PS4国行主机开箱

本次编辑部拿到的是黑色套装版的 PS4 主机，包含了 PS Camera 摄像头以及主机专用的直立支架。对比这两款配件单独的售价以及与标准版的差价，套装版的价格还是具有一定优势的。国行版 PS4 的整机设计、接口和配件等，与较早发售的美、日、港版主机并无区别，手柄、耳机、摄像头等配件也都相互通用。这里便简单向大家展示一下开箱过程。

▶套装版所附赠的专用直立支架是单独包装的，而PS Camera摄像头则放置在主机包装盒内。

▲安装好支架的主机，电源线是国内常见的双头规格。

▲国行PS4主机均附赠了《南瓜先生大冒险》折扣兑换卡和《九阳神功》角色兑换代码卡，玩家能够以8折优惠购入《南瓜先生大冒险》，以及在《九阳神功》的正式版中免费使用“萧天放”和“冷风萍”这两名角色。购买国行主机的玩家务必进行确认。

▲套装版带有PS Camera，但是不附赠折叠支架。

▲DualShock4手柄、单声道耳机及手柄充电线。有条件的话还是购买一个更好的双声道耳机吧。

◀简体中文说明书和保修卡等，索尼为国行用户提供了两年质保。

▲机身背后的铭牌表明了国行主机的身份。

系统概览

国行版 PS4 的系统功能与其他地区版本基本相同，但是去掉了有地区限制的音乐影视服务，因此在没有游戏的情况下，整个主界面多少显得有些冷清，希望索尼今后能够和更多国内的内容服务提供商合作，丰富国行主机的内容和体验。

▲没有游戏时，国行PS4的主界面几乎可以用“一贫如洗”来形同。

系统版本方面，国行主机与其他地区主机更新速度保持一致，索尼在 3 月 26 日发布了最新的 2.50 系统，国行主机也第一时间收到了更新推送，玩家可以享受到待机快速恢复游戏、按键映射、备份还原等实用的新功能。

▲开放度很高的自定义按键功能。

▲对国行主机来说有妙用的“备份/还原”功能。

游戏运行情况测试

国行主机运行海外版游戏

我们在国行 PS4 主机上测试了多款其他地区的游戏，包括日版的《噬神者 2 狂怒解放》、港版中文的《血源诅咒》、港版日文的《海贼无双 3》、以及美版的《使命召唤 先进战争》等，全部可以正常运行并进行更新，奖杯取得和联机功能也不受影响。

因此国行 PS4 对实体光盘版游戏并没有任何限制，玩家可以放心游玩所有已经发售的 PS4 游戏。至于数字版游戏么，通过正常方式显然是不被支持的，毕竟连账号都无法登陆，不过通过"备份 / 还原"这个曲线救国的方针还是可以实现的。具体请参考本期的"软硬兼施"栏目。

▲多款海外版游戏均可运行。

▲所有游戏都可以正常更新。

▲可以取得海外版游戏的奖杯。

海外主机运行国行版游戏

我们也在海外版主机测试了国行版光盘游戏，同样可以正常运行和更新。由于海外版主机可以登陆中国区账号，因此也支持数字版游戏。

▲国行游戏可以在在海外主机上正常运行。

PSN服务测试

国行主机登陆海外账号

经过测试，在国行 PS4 上，玩家只能注册和登陆中国区的 PSN 账号，我们尝试登陆日服、港服和美服账号，均提示"此账号无法在此 PS4 使用"。因此想要在国行 PS4 上使用完整的网络服务，注册一个中国区 PSN 账号是必不可少的。

▲国行主机对海外账号进行了限制。

海外主机登陆国服账号

虽然国行主机无法正常登陆海外账号，不过海外版主机上倒是没有任何限制，可以顺利登陆和绑定中国区 PSN 账号，访问商店、下载和游玩数字版游戏等均不在话下。由于 PS4 可以绑定多个账号，因此大家不妨多注册一个中国区账号，以后购买游戏也就多了一个新的选择。

国服PSN商店一览

数字版游戏

国行 PS4 一共有 6 款首发游戏，除了《真・三国无双 7 猛将传 完全版》外，其他都可以在国服的 PSN 商店中购买或免费下载。

主题

国服商店目前仅提供了两款 PS4 主题，分别为 20 周年纪念主题及纸雕动态主题，不得不说实在太少了一点。且不和百花齐放的美服或日服相比，甚至比主题已经够少的港服更惨，国服商店还需要加劲啊。

PlayStation Plus

需要进行联机或云存档功能的玩家可以考虑购买 PSN+ 服务，国服包年价格为 209 元，相比其他地区处于较低的价位，不过目前尚未提供会员专属的免费游戏。

支付方式

对国内玩家来说，中国区 PSN 商店中最便利的特色功能毫无疑问就是支持支付宝充值，无需申请信用卡，也无需担心购买到非法的点卡，甚至只要通过手机客户端轻扫二维码，就能快速完成支付，实在是非常的方便。

▲选择支付宝充值。

▲跳转到支付页面后，懒得输密码登陆的玩家，可以用手机支付宝扫描二维码进行快捷支付。

总结

国行PS4主机

· 海外版光盘游戏运行、升级、取得奖杯	✓
· 添加外服好友账号	✓
· 与外服好友进行派对、发送信息	✓
· 国行游戏与海外版游戏联机	✓
· 同步更新系统版本	✓
· 登陆外服账号	✗
· 访问外服PSN商店	✗

海外版PS4主机

- 国行光盘游戏运行、升级、取得奖杯 ✓
- 登陆国服账号 ✓
- 访问国服PSN商店 ✓
- 购买并游玩国服数字版游戏 ✓

PSV篇

PSV国行主机版本

行货版 PSV 的型号为 PCH-2009，也就是大家俗称的 PSV2000，是索尼经过轻薄化改进后的第二代 PSV。首发的国行版 PSV 只有黑白两色可选。除了可以去索尼官方的实体店选购外，习惯网上购物的玩家也可以前往索尼在天猫、京东、亚马逊、苏宁及 1 号店开设的官方线上商店购买。

上市纪念版

售价：1299元

颜色：黑色

内含：

《小小白日梦》游戏兑换代码卡

中国龙图案主机收纳包

8GB 专用存储卡

PlayStation®Vita 2000 型 Wi-Fi 版主机（黑）

USB 连接线

交流电电源线

说明书

保修卡

标准套装版

售价：1299元

颜色：黑色/白色

内含：

8GB 专用存储卡

PlayStation®Vita 2000 型 Wi-Fi 版主机（黑 / 白）

USB 连接线

交流电电源线

说明书

保修卡

PSV国行主机开箱

本次编辑部拿到的是黑色标准套装版的主机，由于国行版 PSV 的主机外观设计、配件等与海外版并无太大区别，因此在这里就简单地向大家展示一下，不再做具体的详细介绍了。

▲打开包装后，8GB的记忆卡被放在了最上方，购买国行主机的玩家务必进行确认。

▲充电（数据）线、电源线和电源适配器。其中电源线采用国内常用的双头设计。

▲简体中文的说明书和保修卡等，保修卡请妥善保管。索尼不仅遵循国内的三包政策，还为国行用户提供两年的保修服务。

▲机身背后的铭牌表明了国行主机的身份。

系统概览

国行版 PSV 的基本系统功能及自带应用，

与海外版机器并无任何区别，包括了信息、派对、PS4 遥控功能等。国服账号可以正常与海外账号互相添加好友，发送信息或者是参加派对。

另外，国行主机的系统版本更新也与海外版保持一致，索尼在3月26日发布了最新的3.50版本系统，国行 PSV 也在第一时间收到了更新推送。

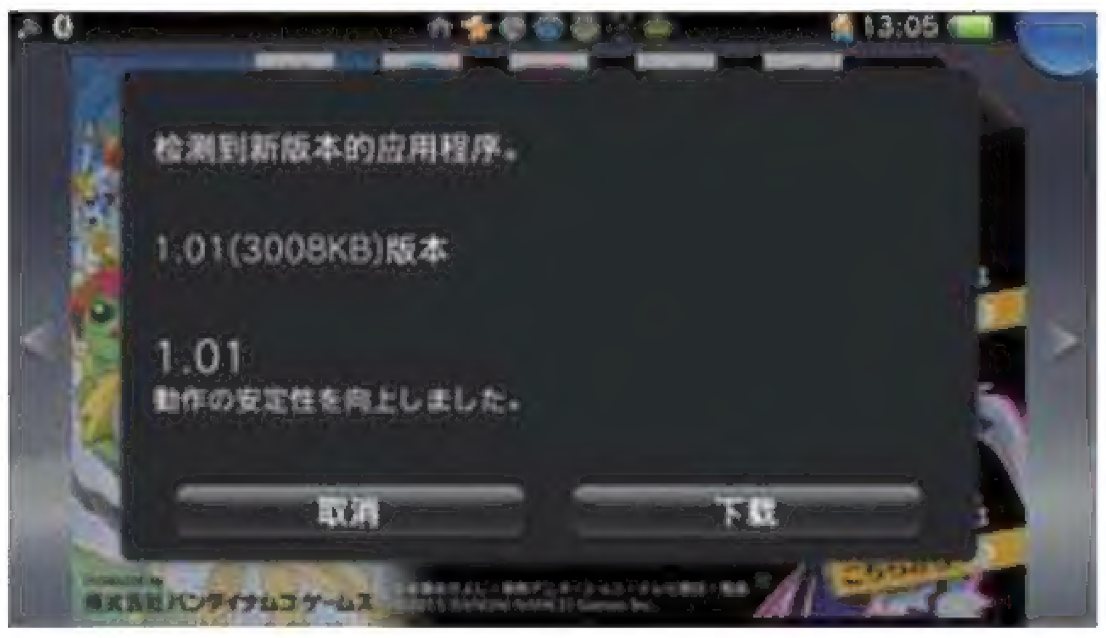
游戏运行情况测试

国行主机运行海外版游戏

我们在国行版 PSV 主机上测试了多款港版、日版、美版的实体卡带游戏，包括本月发售的日版《数码宝贝物语 网络侦探》，所有海外版实体游戏均可以正常运行、更新并取得奖杯，基本功能没有任何限制。

至于海外版的数字游戏，由于国行主机无法登陆海外账号，更别提下载和运行了。

▲海外版游戏正常运行。



▲可以进行本体更新。

▲可以正常取得奖杯。

海外主机运行国行版游戏

经过测试，海外版主机同样可以正常运行国行实体版游戏，并且海外版主机可以登陆中国区账号，因此数字版游戏也没有任何限制。

▲国行版游戏可以在海外主机上正常运行。

联机功能

只要游戏本身支持，国行版游戏可以与其他版本进行本地面联和线上联机。以简体中文版的《讨鬼传 极》为例，只要在系统设定中将“网络联机目标”改为“共通”，便可以与港版或日版的游戏进行联机。

PSN服务测试

国行主机登陆海外账号

国行版 PSV 对 PSN 账号进行了限制，只允许玩家注册和登陆中国区 PSN 账号。我们分别测试了港服、日服和美服的 PSN 账号，无论是在开机设定时就登陆，或者是过后在系统设定中登陆，均提示为“您的国家 / 地区无法使用本服务”。因此想要在国行主机上使用 PSN 相关服务，就必须注册一个中国区 PSN 账号。

▲海外账户无法在国行主机上登陆。

海外主机登陆国服账号

在海外版 PSV 主机上可以顺利登陆和绑定中国区 PSN 账号，访问商店、下载和游玩数字版游戏等均无任何限制。不过由于 PSV 采用的是单账户设定，因此即便可以登陆国服，对大部分玩家来说可能意义不大。

值得一提的是，在海外版的 PSV TV 上，中国区 PSN 账号可以正常登陆并绑定，但在访问 PSN 商店时则会提示“您的国家 / 地区无法使用本服务”，这是由于 PSV TV 并未在国内推出行货，因此对应的商店也就没有开放。

国服PSN商店一览

数字版游戏

国行 PSV 一共有 7 款首发游戏，但中国区 PSN 商店中目前只提供了《最终幻想 X HD 重制版》、《最终幻想 X -2 HD 重制版》、《雷曼 传奇》和《小小白日梦》这四款数字版游戏供玩家购买。数字版游戏无法及时跟进，多少也让中国区 PSN 商店显得有些冷清，希望索尼今后能够加强这方面的力度。

应用程序

中国区商店中目前只有两款应用程序，分别为网络电话 Skype 和网络多媒体应用 Network Media Player，比起其他地区来说少了很多。不过其实 PSV 上的第三方应用程序对中国玩家而言大多都不实用，因此影响不大。当然，如果索尼能针对国内环境推出诸如“微博”之类的应用，那就再好不过了。

主题

自从 PSV 加入主题功能后，已经推出过不少精美的主题。不过中国区商店目前只有四款基本的免费主题——20 周年纪念、四季、水晶和手缝图样，其他与游戏作品相关的主题暂未收录。

游戏追加内容

由于游戏阵容尚不算太丰富，因此游戏追加内容里，目前只有《小小白日梦》提供了游戏的原声音乐集，供玩家免费下载。

PlayStation Plus

目前只提供了购买 PSN+ 服务的功能，尚未有会员专属的免费游戏。

支付方式

和 PS4 不同，国行 PSV 暂不支持直接在主机上通过支付宝的方式进行充值。

总结

国行PSV主机

· 海外版卡带游戏运行、升级、取得奖杯	✓
· 添加外服好友账号	✓
· 与外服好友进行派对、发送信息	✓
· 国行游戏与海外版游戏联机	✓
· 同步更新系统版本	✓
· 登陆外服账号	✗
· 访问外服PSN商店	✗

海外版PSV主机

· 国行卡带游戏运行、升级、取得奖杯	✓
· 登陆国服账号	✓
· 访问国服PSN商店	✓
· 购买并游玩国服数字版游戏	✓

注册国服PSN账号

购买了国行 PS4 和 PSV 的玩家可以直接在机器上注册国服账号，而海外版主机则需要通过修改系统语言等特殊方式才行，因此最方便的方法还是在 PC 端访问 PSN 官网进行注册。官网地址：https://account.sonyentertainmentnetwork.com/liquid/reg/account/create-account!input.action

▲在国家/区域一栏中，选择"中国"即可注册国服PSN账号。

国行首发游戏一览

国行首发游戏一共有 11 款（跨平台作品算 1 款），其中实体版游戏 8 款，数字版专属游戏 3 款。虽然数量不多，但游戏种类丰富，涵盖了动作、解谜、MOBA 等不同的类型，适合不同的玩家群体。其中也不乏像《真・三国无双》、《最终幻想》这样为国内玩家所熟悉的游戏系列。光盘版游戏及对应数字版的售价在人民币 199 元至 299 元不等，价格上具有一定的优势，而且均为简体中文，那么下面便为大家一一介绍。

南瓜先生大冒险

平台	PS4
开发商	Cotton
售价	38元

《南瓜先生大冒险》是由国内开发团队 Cotton 带来的一款原创解谜类新作，游戏采用了个性十足的卡通手绘风格，看似随意的涂鸦却有着十分精致而浓厚的艺术感。玩家在游戏中扮演的是失去了记忆的南瓜先生，这位顶着南瓜头的中年大叔已然忘记了自己的身世，忘记自己身处何方，又为何是这么一副形象。于是在这个完全陌生的蔬菜王国中，我们要帮助他解开一个又一个谜题，搜集日记碎片，最终寻得真相。

游戏中的解谜形式相当传统，通过移动光标与场景进行互动，寻找线索并完成解谜小游戏，才能抵达下一个场景。不得不说游戏中某些谜题设置充满了天马行空的想象力，比如某个关卡中的火柴实在让人一通好找。虽然游戏用可爱的卡通画面来包装自己，但骨子里却是个颇有深度与内涵的故事。是一款需要静下心来，慢慢的体会的好游戏。

开发商寄语

经过了漫长的等待，PS4 终于开卖了。《南瓜先生大冒险》也要和大家 见面了。喜悦的同时更多的是忐忑。害怕玩家不喜欢我们的游戏，也害 怕辜负了对我们产品充满信心的朋友和家人。然而，游戏和电影、绘画、音乐一样，是一门艺术。而艺术本身终究是要面对观众的。我很喜欢 PS 在大陆首发时候的一句宣传语：一切为了玩家。所以，无论我们的作 品发售状况如何，大家批评或是赞扬，我都要谢谢玩家，你们的褒奖是 我们的前进中的美好风景，而你们的批评则是我们不断提高的动力。作 为一个游戏制作者，我们总是希望把自己所创造出来的世界第一时间分 享给玩家，只有玩家才能让我们的游戏世界变得鲜活和有意义。谢谢你 们的厚爱，我们会努力的。

九阳神功 先行版

平台	PS4
开发商	蜗牛
售价	免费

MOBA 类游戏近几年来相当火热，不过在家用机平台上，此类游戏屈指可数。随着国行主机的发售，国内开发商蜗牛为 PS4 玩家带来了一款全新的 MOBA 游戏——《九阳神功》，游戏以武侠题材为背景，玩家可以使用不少熟悉的角色，虽然他们名字和印象中的并不一样，但从形象和招式名上，多少还是能看出端倪。

与一般的俯视角 MOBA 游戏不同，《九阳神功》采用了背后视角，虽然在一定程度上削弱了对全局的把控，但也带来了动作游戏般的新鲜感。游戏针对手柄操作进行了专门的优化，简单适应过后便可轻松上手，编辑部里的新玩家和 MOBA 游戏老手在试玩过后，纷纷表示游戏比想象中的要有趣很多。如果你此前未曾接触过 MOBA 游戏，那么说不定通过《九阳神功》，你便会发现其中的乐趣。

开发商寄语

《九阳神功：先行版》自 3 月 20 日上线以来，收到了众多媒体热议和玩家的评论建议，也让我们对国内主机市场充满了信心。《九阳神功》在国内拥有数个“第一”的含义，第一款用 CE 引擎打造的游戏，第一款登陆全平台的游戏，第一款 MOBA 题材的武侠游戏。所以我们期望《九阳神功》能够媲美国际上的游戏大作，让全世界的玩家体验具有中国文化元素的游戏。

在此，对一直以来支持与陪伴《九阳神功》的玩家们致以衷心的感谢，希望你们能够在《九阳神功》之中收获快乐，同时也欢迎你们能对游戏提出更多意见和建议，我们坚信《九阳神功》在大家的共同努力下一定会成就经典！

小小白日梦

平台	PSV
开发商	椰岛
售价	29元

由国内开发商椰岛推出的一款休闲益智类游戏，采用 Unity 引擎开发，整体风格十分的精致可爱。虽然是移植至手机平台的同名作品，不过开发商非常用心地针对 PSV 做了优化，加入了按键的操作方式，并增加了新的关卡与剧情。而且 PSV 版的《小小白日梦》不含任何内购元素，玩家购买后即可游玩到所有内容。

《小小白日梦》最大的创意之处在于，它不需要玩家有过多的操作，可爱的小白人会自行前进，遇到场景的折返处便会自动转向，我们要做的仅仅是把握好它跳跃的时机，最终帮助它找到心爱的妹纸。不过可千万不要被这看似简单的假象所蒙蔽了，后期的关卡中如何取得所有的星星又让有情人终成眷属，绝对会让你大伤脑筋，挑战性十足。当然游戏也非常贴心地设定了帮助系统，一旦卡关不妨点击左上角的过关演示好好学习学习吧。

虽然只是一款下载版的休闲小游，不过《小小白日梦》无论是整体观感，创意玩法还是充实的内容，都有着非常出众的表现。在闲暇时刻放松身心，是相当不错的选择。

开发商寄语

和各位玩家一样，我们也是玩主机游戏长大的一群人。四年前开发《小小白日梦》的时候，我们也希望有一天能为主机平台做游戏，但这种希望在当时只能是遥不可及的梦想。然而生活是奇妙的，因着 PlayStation 入华的历史机缘，我们的梦想如今得以实现。感谢所有支持和帮助我们的人，现在我们拿出一万份游戏，作为 PSV 中国纪念版的赠品送给玩家，这算是我们对时隔十几年主机市场重新开放的纪念，也是对所有人的感谢。

钠克的大冒险

平台	PS4
开发商	SCE
售价	199元

《钠克的大冒险》是随 PS4 首发的索尼第一方作品，这款美式卡通风格的动作游戏，特色之处在于主人公钠克可以通过破坏敌人或场景，从而融合不同的元素或道具，让自己的体型与能力得到成长。

结合了破坏与融合的玩法新意十足，动画电影式的叙事方式，和积极健康的主题可谓老少咸宜，游戏支持双人游戏，买上一张亲子同乐，准没问题。

真·三国无双7 猛将传 完全版

平台	PS4/PSV
开发商	Koei Tecmo
售价	PS4版299元、PSV版249元

“《真·三国无双》系列”对国内玩家而言应该是再熟悉不过了，深入人心的三国题材，爽快无比的割草体验，

都是这个系列的魅力所在。《真·三国无双 7 猛将传 完全版》包含了本传及猛将传的所有内容，不仅追加入了新角色和新事件，在系统平衡性上也做出了调整，可以说是《真·三国无双 7》的完全形态。

国行版游戏并非只是将港版简单的改头换面，而是专门请国内团队进行润色和调整，除了将港版中残留的英文部分进行中文化以外，部分剧情文本和角色台词都更符合国内的语言习惯，更接地气。喜欢三国题材和割草游戏的玩家不必再犹豫啦。

讨鬼传 极

平台	PSV
开发商	Koei Tecmo
售价	249元

虽然说“真猎人都玩《讨鬼传》”只是玩家们的调侃，不过在PSV平台缺乏《怪物猎人》这样重量级共斗游戏的情况，《讨鬼传》确实以自身出色的素质笼络了一大票喜欢狩猎的玩家。或许作为一款原创的新系列，游戏在各方面都显得有些青涩，不过在《讨鬼传 极》增了多款新武器、加入了更多的恶鬼与御魂，并进一步调整平衡性之后，这个系列已经趋于成熟。

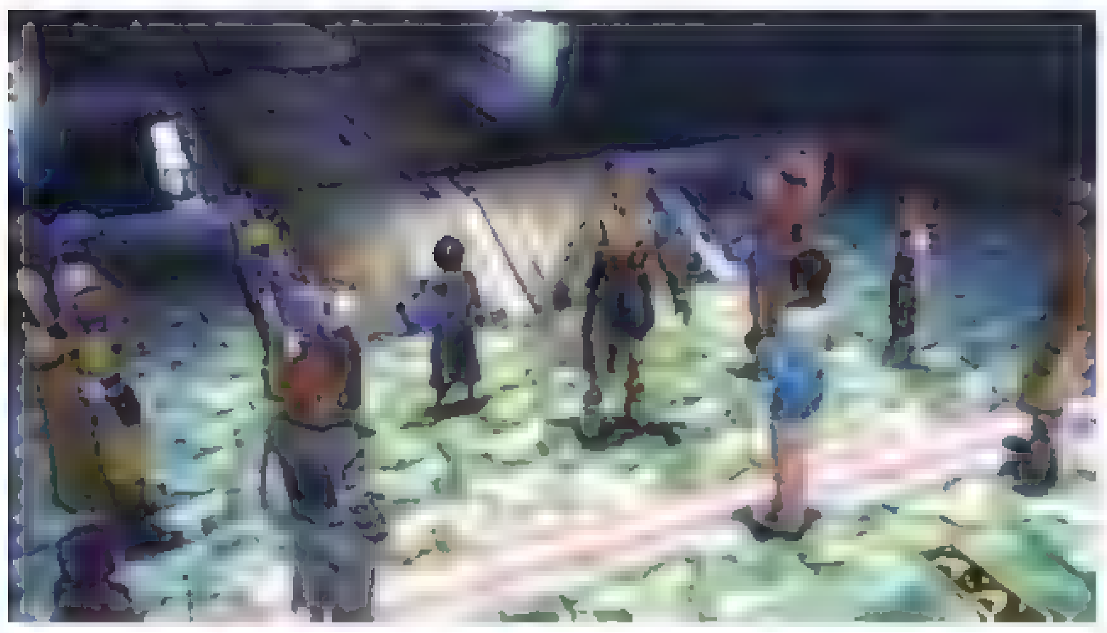
对于国行版的《讨鬼传 极》，玩家们最关心的莫过于对出血效果的修正。经过实机体验，国行版确实去掉了武器砍中敌人后的出血效果，但对于感官体验和打击感其实并没有太多的影响，金光四溢的武器碰撞效果还是蛮华丽的，大家不必太过纠结于出血这一点。退一步想，这种充满了妖魔鬼怪的作品能过审已实属不易，多一点宽容和体谅吧。

最终幻想X HD重制版

平台	PSV
开发商	Square Enix
售价	199元

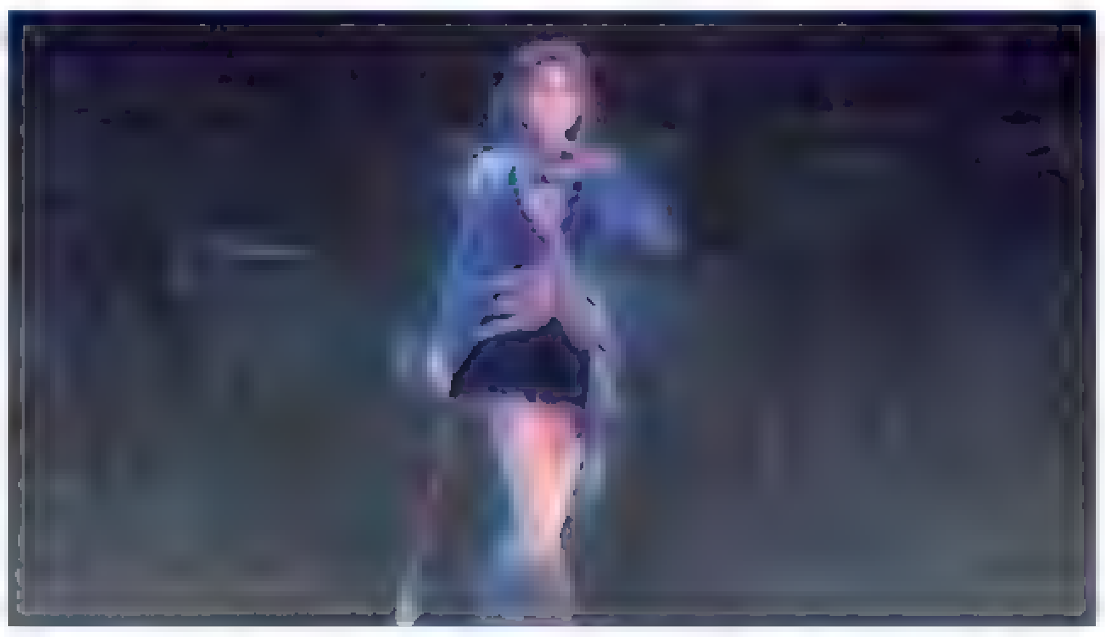
《最终幻想X》的高清重制版，与PS2平台的原版相比，高清版的角色建模、怪物乃至背景都经过重新制作。游戏以最为成熟的国际版进行重制，并采用日文语音，游戏中一些经典的配乐也经过重新编曲，让老玩家也能体验到新鲜感。

亲情与爱情、相逢与离别，《最终幻想X》所描绘的唯美故事相信已不用我多加渲染，提达与尤娜的爱情至今也依然被很多玩家所铭记。也正因如此，高清化后的本作依然值得老玩家回味，值得新玩家尝试，游戏独创性的半即时制战斗系统以及高自由度的“幻光盘”升级方式，即便放在今天也并不落伍。更何况，这还是以前完全不敢想象的官方中文版！



最终幻想X-2 HD重制版

平台	PSV
开发商	Square Enix
售价	199元



与《最终幻想X》一同高清化的续作，也是“《最终幻想》系列”首次为某一代作品推出续作。《最终幻想X-2》依然保持了很高的素质，游戏的故事背景设定在《最终幻想X》的两年之后，原本的女主角尤娜在本作中正式晋升为主角，不仅性格上有了很大的改变，武器也由原来的召唤法杖变成了双枪。

《最终幻想X-2 HD重制版》同样基于国际版进行重制，因此也包含了Last Mission的新迷宫。玩家可以最完整地体验到整个《最终幻想X》的所有内容。

雷曼 传奇

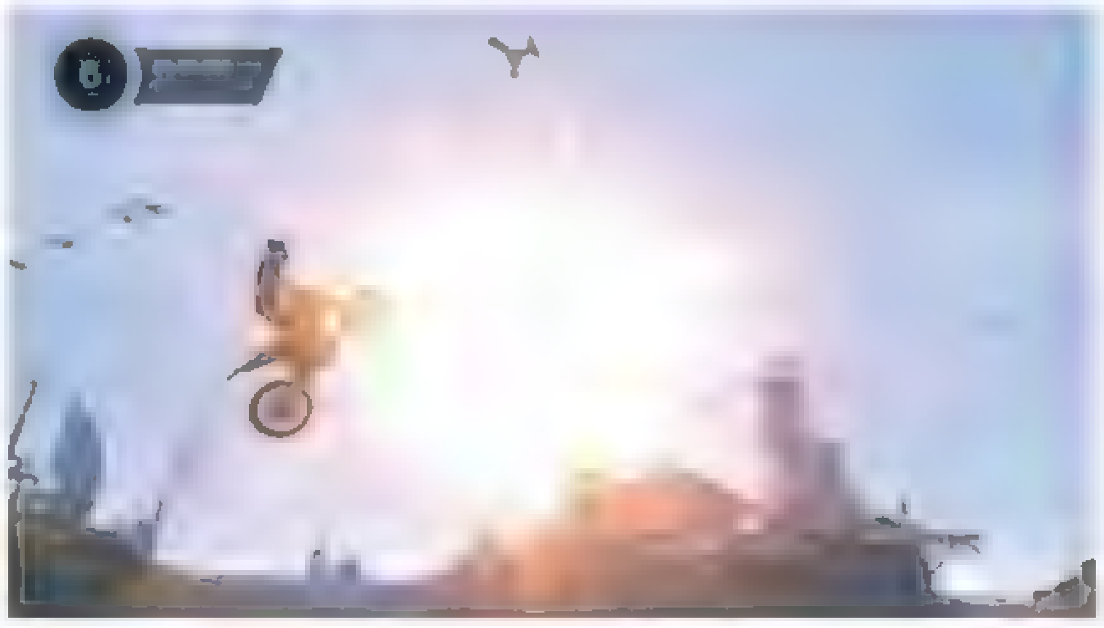
平台	PS4/PSV
开发商	Ubisoft
售价	PS4版199元、PSV版179元

作为“《雷曼》系列”的最新作，《雷曼 传奇》在画面、玩法及音乐等各个方面，都有着无可挑剔的超高品质。美轮美奂又充满创意的关卡设计，不禁令人全身心投入，并沉浸其中。在通过了紧张刺激的挑战后，也令人不由得赞叹，原来横版动作游戏还能这么玩。如果你期待唯美的观感和刺激的体验，那么《雷曼 传奇》就是你最好的选择。

特技摩托 聚变

平台	PS4
开发商	Ubisoft
售价	199元

和《雷曼 传奇》一样，《特技摩托 聚变》同样出自育碧之手。游戏以高难度著称，十分考验玩家的技术与耐性，



在挑战极限赛道的过程中，不仅要小心翼翼避免失误，还要抓住机会做出华丽的特技动作，才能最终取得高分。

本作的赛道设计更加大胆，也更具想象力，由此也带来了更多意想不到的死法，推荐给所有勇于挑战，并有着锲而不舍精神的玩家。

虚拟农场14

平台	PSV
开发商	GIANTS Software
售价	199元

“《虚拟农场》系列”在一些农场文化深厚的欧美地区，有着相当高的人气。这并非只是一款农场经营类的游戏，更多的是让玩家体验各种高科技的农业用机械。这些走在技术前沿的机械来自现实存在的原型，并且都有制造商的授权，在整个游戏业也算是独树一帜。

《虚拟农场14》依然保留了系列内容丰富、简单易上手的特点，并且加入了多人联机模式，玩家可以共同在农场耕种、开发。咱们国家作为一个传统的农业大国，不得不说这类题材的游戏实在是太接地气了。不需要金坷垃吸收八千米下的氮磷钾，还是来感受一下高科技为农业带来的变化吧。

结语

两台行货版PlayStation主机的详细解读到这里便告一段落了。对于核心玩家来说，行货主机可能并不是最好的选择，毕竟网络服务上的限制多多少少会带来不便之处，然而对于那些不需要数字版游戏和DLC内容的玩家，完全可以把行货主机纳入考量范围之内。毕竟低廉的游戏价格、完善的售后服务等，还是相当具有吸引力的。索尼方面也正在积极引进更多优秀的作品，相信国行主机和国内家用机市场的未来发展，都会越来越好。

文 RED韵 编 伽蓝 美编 anubis

被除名的小岛组

Indecent

2015年3月19日，必将是被载入游戏行业历史的一天。

在这一天，《潜龙谍影》（Metal Gear Solid）系列的出品公司科乐美（Konami）毫无征兆地在其一切针对系列新作《幻痛》（The Phantom Pain）地宣传物料中，撤下了含有系列制作人小岛秀夫（Hideo Kojima）名字的广告语“小岛秀夫出品”（A HIDEO KOJIMA GAME），随之消去的还有其一手组建的小岛组（Kojima Productions）标识，那只自《潜龙谍影》系列正统第三作《食蛇者》（Snake Eater）开始便伴随着玩家们的狐狸图样。

细心的玩家马上发现了这一变动，消息在这些玩家的传播下迅速传到各大游戏论坛与社交媒体上，在关注这一系列的大量玩家中引起了一场轩然大波。玩家们纷纷猜测在这一异常举动背后，到底发生了什么。自1986年加入科乐美并进入MSX家用电脑部称为一名设计员/规划员起，小岛秀夫已经在这家全球知名的游戏公司供职接近30年的时间。虽然起步磕磕绊绊，在《金属齿轮》（Metal Gear）系列以及其3D化的续作《潜龙谍影》系列在全世界范围内的长期热卖后，小岛秀夫不仅成为了科乐美旗下最为知名的游戏制作人，也成为了整个游戏产业中分量最重的游戏制作人之一，俨然已经拥有不逊于宫本茂、席德·梅尔（Sid Meier）等宗师级人物相仿的声望。对科乐美而言，小岛已经成为了其在玩家群体中的代言人，虽然这位总是语出惊人的制作人经常公开批评日本游戏行业的因循守旧、不思进取，但其与科乐美之间的关系一向被玩家们认为是游戏公司与制作人关系处理的范本。科乐美以自己的耐心给予小岛秀夫足够的空间与时间，小岛秀夫则用惊艳全世界玩家的作品为科乐美的财报带来一抹绵延许久的亮色。

玩家们不禁要问，这种关系是否在3月19日起，宣告结束了？随着Gamestop获得科乐美内部线人爆料小岛秀夫即将在《幻痛》制作完毕后离开科乐美，情况变得更加严重。更令人费解的是，科乐美下一步的公告似乎印证了这一爆料，公告中不仅未对玩家关心的双方关系做任何解答，还表达了公司会继续制作《金属齿轮》（而非《潜龙谍影》）系列作品，并随后贴出了招聘“主要”制作人员的招聘启事。虽然迄今没有任何一方站出来对整个事件进行还原，但事情似乎正一步步向着玩家们不愿看到的结果发展。《幻痛》是否将是我们能够玩到的最后一部《潜龙谍影》系列作品？小岛秀夫是否会被迫离开这个由其一手缔造的成功品牌？离开了小岛秀夫后的《金属齿轮》又将向何处去？

这一切问题摆在玩家面前，在《幻痛》正式发售前，却不会有任何一方站出来进行解释。玩家们能做的，只有猜测，再猜测。直到现在还有部分玩家认为这不过是小岛秀夫的又一个把戏，只是为了让《幻痛》成为“系列最终作”而能够热卖才耍下如此伎俩。也许只有在这部作品发售完成之际，一切才会有个定论吧。

■《幻痛》不仅是大首领故事的完结，也是整个《潜龙谍影》传奇的结束

新闻资讯 NEWS & CONTENTS
焦点
被除名的小岛组

Konami

■多人在线模式一直是小岛的致力方向之一，《幻痛》[illegible]的在线模式[illegible]值得期待

科乐美是怎样一家公司呢？从红白机时代走过来的玩家肯定不会对其感到陌生，在那个年代科乐美盛名正炽，《绿色兵团》、《忍者神龟》、《七宝奇谋》、《赤色要塞》已经算是鼎鼎大名的作品，而《沙罗曼蛇》、《魂斗罗》、《恶魔城》等系列，更是在其后的各个时代主机上活跃至今，在体育类游戏领域科乐美同样是核心厂商之一，《实况足球》系列几乎是日式游戏厂商在此领域唯一能与欧美厂商比肩的作品，至于《潜龙谍影》与《寂静岭》系列，更是除任天堂（Nintendo）旗下作品之外，少有的主要受众在欧美国家的日式游戏厂商作品系列。

但在这盛名之下，科乐美同样隐藏着别样的隐忧。诸如《恶魔城》、《魂斗罗》这种知名品牌在3D化的进程中并不算顺利，前者虽然从N64时代便开始发力，无奈核心游戏配方与3D游戏世界的融合并没那么容易，虽然小岛秀夫从《金属齿轮》转向《潜龙谍影》的转变异常成功，这一经验却似乎并没有在科乐美内部得到推广，与《自由之子》（Sons of Liberty）和《食蛇者》（Snake Eater）的大获成功相比，《恶魔城》在PS2时代的两部作品无一例外地遭到了失败，《魂斗罗》的游戏模式更是在3D化进程中遭遇了各种困难，虽然不断重启，但似乎总是难以在进化的机能、维度与系列的核心卖点之间找到一条嫁接的桥梁，将红白机时代的体验于上新世代主机上重构。

科乐美所面对的另一个问题，似乎更为严重，那便是日式游戏制作思路在由技术推动的革新进程中，已经渐渐落后于欧美同行。小岛秀夫本人多次在各个场合对这一点直言不讳，而科乐美也同样在这一方向不断做着自己的尝试，《寂静岭》原制作小组“寂静小队”（Team Silent）的解散以及整个系列转交欧美工作室打理是一例，《恶魔城》在第七世代主机上的重启新作放弃五十岚孝司提案，选择水银蒸气（Mercury Steam）这一西班牙工作室负责是另一例。遗憾的是《寂静岭》系列欧美化之后完全失去了系列精髓，或许是那些出身自失败项目的“寂静小组”成员更能理解《寂静岭》这部作品想要传递的感觉，总之欧美工作室很难抓住“心理惊悚”的概念，作品遭遇身份危机便是不可避免的了。而《暗影之王》（Lords of Shadow）系列三部曲中，只有小岛秀夫深入参与担任制作人的作品取得了百万销量的成功，其未插手的后两作均遭遇了口碑与销量的双重滑铁卢，直接导致此项目被科乐美再度雪藏。至此，科乐美的西游记终于告一段落，战果毫无疑问，依然是惨败。

与科乐美旗下众多知名品牌3D化、西方化的接连失败相对的，是《潜龙谍影》系列在这两方面的成功。在系列的3D化进程中，小岛非常讨巧地在游戏模式上基本保留了《金属齿轮2固蛇》（Metal Gear 2 Solid Snake）中已经建立完善的系列玩法，加入少许充分利用3D效果的战斗如两场狙击雪狼（Sniper Wolf）战，藉此将之平移至3D化世界中，并借助3D世界大幅拓展游戏演出层面的效果。换言之，这种“半3D化”处理充分照顾到了彼时3D技术尚未完全成熟的机能限制，在保留了系列精髓的同时，充分利用了技术进步所带来的红利。事实上系列完全实现真正的3D化游戏模式，已经是《食蛇者》时期了，《自由之子》的核心视角仍然是类似系列初代的90度俯视视角，游戏的基本模式也并未大改。相对而言，N64平台的《恶魔城：默示录》则力图在彼时的机能之下直接实现自由视角的3D游戏模式，失败在所难免。

《潜龙谍影》系列受众的西方化更是日式游戏中难得一见的成功案例，然而这一点更是不能不归功于小岛对西方文化的熟稔以及眼界的差异化。将核武器这种主题引入游戏领域已经跳出了文化界限，将视角放到了全人类层次，可以说从初代《金属齿轮》开始，小岛就已经跳出了传统的岛国思维与游戏设定思路，充分照顾到了全球玩家的理解能力。而技术层面的不断革新，也让《潜龙谍影》系列面对欧美工作室的作品，仍不落下风。

对于科乐美而言，《潜龙谍影》以及小岛秀夫的成功似乎一直是把双刃剑，一方面系列大卖成为科乐美游戏业务的中流砥柱，另一方面科乐美却很难将《潜龙谍影》的成功复制到自己旗下的其他品牌中去，原因也非常简单，《潜龙谍影》系列的成功与小岛个人能力之间的关系太过密切，为了维持这一看家系列的成功，科乐美不得不将小岛绑定在这个系列之上，无法放手让其去改进或是重启其它系列。而这对于小岛本人而言，已经从信任渐渐变成了一种束缚。

■满脸骨灰的大首领，是否与小岛秀夫在科[illegible]

■合作模式能否一改孤军潜入这一老旧模式的单调？

Kojima

如果要在“天才”与“鬼才”之间挑一个来描绘小岛，我想大多数玩家都会选择后者。不论是《自由之子》发售时瞒天过海骗过全世界玩家的掉包计，还是《幻痛》中调戏玩家的鸡头帽，甚至《我们的太阳》这个不接触阳光就没法玩的游戏，和《寂静岭》新作互动预告《P.T.》中令人不寒而栗的无限回廊，这个人的脑子里仿佛有着无数你我想象不到的点子。而他最令人惊叹的成就，恐怕还是《潜龙谍影》系列在商业成绩与玩家口碑两个层面同时取得的长期成功的奇迹了。虽然随着《爱国者之枪》（Guns of the Patriots）的发售，过多过长的过场动画与越来越令人匪夷所思的剧情，让这个系列的未来显得有些不明朗，但随着狐狸引擎（Fox Engine）的亮相与《原爆点》（Ground Zeroes）中对前作诸多遭人诟病问题的解决方案出现，小岛秀夫显然已经意识到了这一系列的问题所在，也在尽己所能，从底层重构整个系列的游玩模式。

然而不论《幻痛》对整个系列的重构如何成功，小岛秀夫与科乐美都将面临同一个问题：系列如何继续。科乐美必然希望小岛继续制作《潜龙谍影》，但小岛自《自由之子》起便一直对媒体及玩家发声，表达了自己不再制作这一系列的愿望。两者之间的冲突早在PS2时代便已经埋下，只是彼时面对科乐美，小岛秀夫个人的力量仍然相对弱势，但随着系列越来越成功以及科乐美旗下的其他作品越发平庸，小岛秀夫本人在科乐美内部的话语权不断上升，2011年起他已经是董事会成员之一了，对于一名自设计师起家的游戏人，他似乎已经走到了事业的顶峰。两者之间原有平衡渐渐被打破，小岛自然不甘一直对同一系列进行无节制的打磨，毕竟他永远是抱着创作系列最后一部作品的态度进行创作的，在掌握了越来越多的话语权后，自然想要跳出这个了无新意的循环，寻求更多的创作可能。然而科乐美却并没有足够的空间供其施展，虽然不断将旗下品牌开放给小岛进行尝试，甚至斥资供其自行研发狐狸引擎，科乐美终究是有着自己的条件的，这个条件便是小岛秀夫继续制作《潜龙谍影》系列的续作。一旦小岛拒绝了这个条件，两者之间绵延二十余载的平衡便会迅速崩塌，其后出现任何不堪的分手过程，似乎也都在情理之中了。

但如果再思考一下，便会意识到两者的分手或早或晚，终究是一个不可避免的结果。这并不仅是说小岛在商业与艺术层面双丰收的奇迹本身不可延续，更重要的是公司机制与制作人制的游戏开发方式之间，本应存在的平衡，由于小岛个人能力的出色与科乐美优秀开发人才的匮乏两方面的原因，变得越来越难以维持。雪上加霜的是科乐美在游戏品牌建设上与拓展上的过于保守与缺乏监控，《魂斗罗4》这一回归系列原点的作品在掌机平台赢得满堂彩之后科乐美并未抓住机会延续成功，而是仍旧为《潜龙谍影》这类大作的盈利所惑，放弃了对这一系列的重新开掘；其品牌外包监管机制的缺失又直接导致《暗影之王2》这一作品的品质失控，并直接导致了《恶魔城》重启成功的大好局面被自己生生断送。正是在这一过程中，越来越多的优秀制作人看不到未来，选择了离开科乐美，五十岚孝司、内田明理、Dave Cox，每一个人拿出来都是业界响当当的名字，最终却一个个离开了科乐美；小岛秀夫，也许并不是这一系列名字中的最后一个。

■玩家们至今对预告片中出现的角色毫无头绪

■静默这名角色的引入，总让人想起狙击雪狼，两人之间是否有关系?

■昼夜循环模式加上玩家之间的基地侵攻战，比起单打独斗，乐趣必将翻倍

© Konami Digital Entertainment

■基地要素继承自《和平行者》，将在《幻痛》中发扬光大

Future

■新义肢要素的引入，似乎对游戏模式有着比玩家预期更深的影响

© Konami Digital Entertainment

《潜龙谍影》系列的未来会如何？小岛秀夫留下的狐狸引擎已经成为了科乐美余下全部主机平台作品所会使用的引擎，然而一旦小岛组整体出走，接盘的开发者是否能够充分发挥这套引擎的潜力？《幻痛》不论在故事层面是系列故事轮回的正式完结，在游戏模式层面，也将是小岛秀夫在“躲猫猫”这个核心理念基础上进行的最后一次修订。其后的新作要如何在这个高位的基础上继续进化，是一个所有玩家都必须要面对的问题。即使以小岛组自身的实力，没了小岛秀夫的指导都会制作出水准让人深觉不足的作品，以科乐美以往挑选欧美工作室接盘自己游戏品牌的眼光，恐怕没人会对《潜龙谍影》系列的未来保持一个乐观的态度。

受到这一事件波及的并不仅仅是这个系列，《寂静岭》新作失去了小岛秀夫众多鬼点子的加成，是否能够实现这一系列的复兴，《崛起》(Metal Gear Rising) 这一衍生系列又是否会随着小岛组的撤离而变了味道呢？毕竟白金工作室已经在透过各种方式向玩家们暗示续作的存在了。种种疑惑笼罩在玩家的心头，科乐美以及小岛组层面，必定也是阴云密布。现在玩家们唯一需要祈祷的，也许便是还有足足半年时间才会发售的《幻痛》，不会因为这起事件而受到任何实质影响。毕竟这部作品也许便是小岛秀夫出品的最终一作。如果其品质受到大幅影响未能达到应有的水准，不论从小岛本人、小岛组的角度、科乐美的角度、还是玩家的角度，都将面临共输的局面，这绝非任何人愿意看到的结果。

如果小岛真的离开科乐美，他会走向何方？进入另一家日本游戏公司，还是成为一名独立游戏制作人呢？科乐美都容纳不下的人才，能接收他的还有谁呢？如果是小岛组整体出走(可能性更大)，能够接盘的买家就更加有限了。如果小岛称为独立游戏人，小岛组成为一家独立游戏工作室，不再与任何一家发行商进行绑定，而是通过众筹等方式来筹集资金，这一前途似乎更加有想象力一些，毕竟小岛秀夫的名号在众筹市场几乎是成功的代名词，而失去了科乐美的束缚与《潜龙谍影》系列的桎梏，小岛秀夫与小岛组究竟能够爆发出怎样的创造力，是每个人都好奇，却一直无从验证的问题。

当这一切尘埃落定之际，这个在某种意义上代表了日本游戏产业成就顶点的人以及由其一手创办的工作室将会走向何方，日式制作人式游戏创作体制是否仍能运作下去，都将迎来一个确定的答案。不论这一博弈的结果是什么，玩家所关心的其实很纯粹，便是《幻痛》这部作品的品质，以及小岛秀夫以后能否为自己带来更多优秀的游戏。对这两个问题，我们也许可以放松，相信小岛秀夫这个人对于品质的要求，以及对于自己游戏制作人名誉的珍视。

毕竟，这也许是大首领的最后一次冒险，却绝非小岛秀夫的最后一部作品。

时隔九年的感动！

《最终幻想ＸＶ EPISODE DUSCAE》完全体验报告

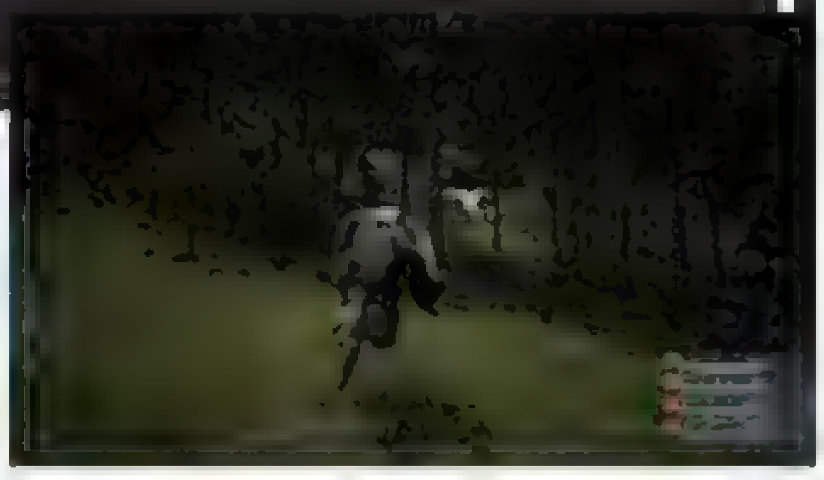
从最初的惊艳亮相，到中途的临时更名，再到后来的制作人更换事件，这款已经更名为《最终幻想ＸＶ》的系列新作从最初公布到现在已然经历了9年的时间。好在几经风雨之后，粉丝们的等待并没有白费，随着《最终幻想 零式 HD》的推出，FF15的体验版《最终幻想ＸＶ EPISODE DUSCAE》也作为《零式 HD》的初回特典与玩家们见面了。想必不少玩家都为了本次的体验版而购买了《零式 HD》，但是也肯定有不少没有购买游戏的玩家想要一睹体验版的全貌，不过也不必着急，本次专题就为大家带来这款次世代FF的详细体验报告，下面就让我们一起来看看吧。

史诗故事的冰山一角

本作的故事想必大家已经都有所了解，被同伴昵称为诺克特的男主角原名诺克提斯，是世界中最后一个拥有水晶之力的王国——路西斯王国的王子，但是路西斯王国的首都已经被军事霸权国家尼夫海姆帝国占领。王子诺克提斯也只能与他最信任的3位同伴一起，踏上了冒险与逃亡之旅，而体验版的故事就发生在诺课提斯一行人前往巨神泰坦所居住的灼热之地的途中……

达斯卡地区探索指南

探索中的基本操作



虽然本作探索时的操作与一般游戏区别不大，但也有自己的特色与一些需要注意的细节，下面就为大家逐一介绍：

移动：用左摇杆可以控制角色移动，不过移动速度会根据摇杆推动幅度发生变化，轻推为小步走，推到底则为跑动。此外，在跑动的过程中按下□键/X键，主角就会加速跑，不过持续的加速跑时间超过10秒的话，就会使角色进入疲劳状态。

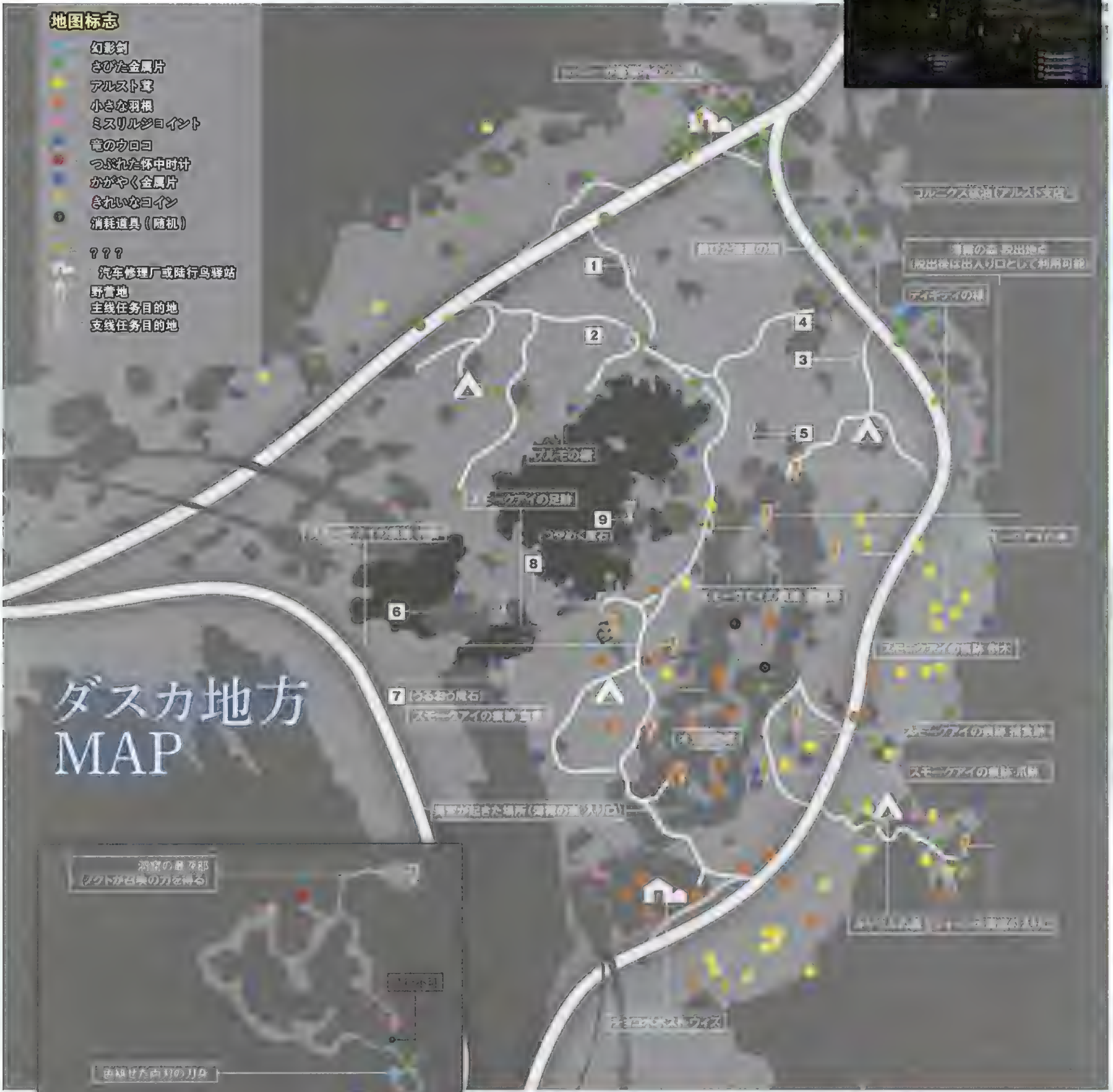
注视：按下R1键/RB键角色会对正前方进行注视，不仅可以用来眺望远景，还可以获取看板等物体的信息。

倚靠：在诺克提斯处于掩体旁时，可以按下L1键/LB键倚靠掩体，此时不仅可以躲避一些敌人的视线，还会迅速回复角色自身的HP与MP。

跳跃：在移动或原地不动时按下×键/A键即可进行跳跃，并且在移动时进行跳跃可以越过一些较矮的障碍物。

关于菜单

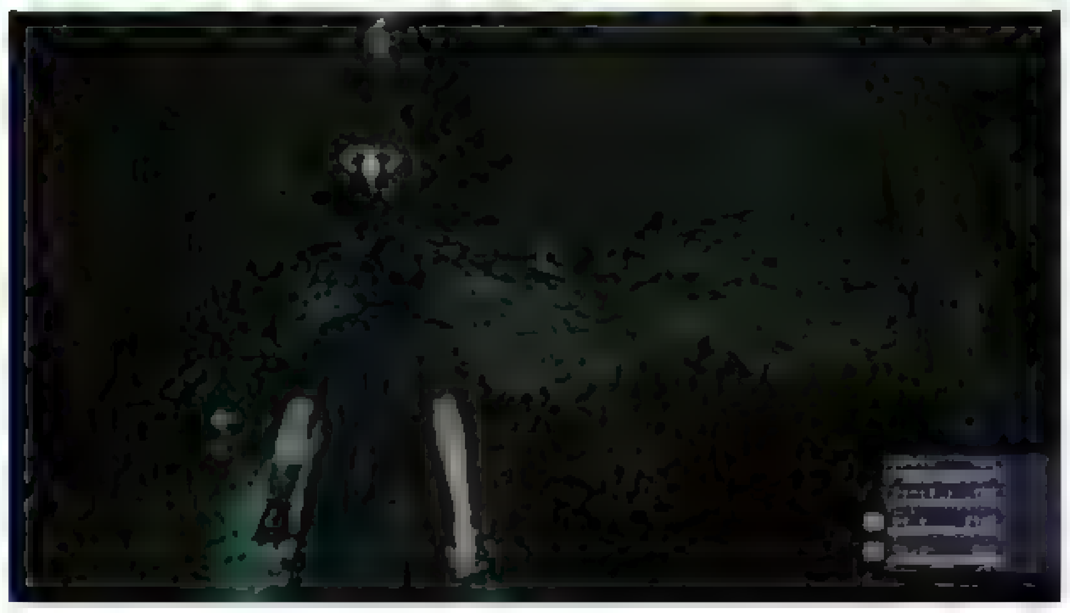
在非战斗状态下，玩家可以分别调出旅行菜单与战斗菜单两种菜单，其中旅行菜单需要通过按下OPTION键/MENU键调出，玩家可以利用该菜单实现多种功能，包括设定下一个需要前往的目的地、浏览物品、更改设定以及快速回到宿泊地等等，其中意为“驾驶”的“ドライブ”选项在体验版的最后可以用到，不过玩家无法在体验版中体验到汽车驾驶环节；按下触控板/VIEW键可以打开战斗菜单，玩家不仅可以在此时看到角色头顶的等级与已获得经验值，还可以在这个菜单下分别可以实现使用物品、调整自己和同伴的装备等功能，战斗菜单的最后一项为“???”，玩家们也只有在正式版里才能知晓其功能了。



开放式的地图探索

作为系列的一大革新，本作将取消系列以往线性迷宫的探索模式，整个游戏的地图探索变得十分开放，由于行动不会受到任务限制，玩家大可以按照自己的喜好进行战斗、收集以及完成任务，当然也可以拜访那些功能尚不明朗的据点与设施，这一点也与时下流行的部分美式RPG十分相似，尤其是游戏还加入了任务导航，使得玩家不用花费心思在找路上。不过即便如此，地图上也有许多没有被注明的探索点，以及需要玩家自行触发的要素，下面将会为大家奉上体验版可探索地区的地图，希望可以为大家的探索之旅带来便利。

昼夜变化的世界



本作的开发方向是构建一个更为真实的虚拟世界，那么自然少不了昼夜更替的设定。与现实世界一样，游戏中白天的光线将较为充足，但到了夜晚玩家的可视范围就会变得十分有限，并且需要通过角色胸口的照明灯进行照明，还会遇到一些在白天不会出现的凶暴怪物。与现实世界不同的是，本作中白天的时间为 40 分钟，而夜晚则为 20 分钟，也就是说在正常游戏中一天的周期为一个小时，不过在菜单界面中时间是不会流逝的。值得一提的是，无论玩家处于什么时间段，只要在宿泊点选择睡觉的话，时间就会瞬间变为早晨。

宿泊点与成长系统

宿泊点可以理解为传统意义上的“旅店”，角色在宿泊点休息后会回复体力，同时对玩家的游戏进程进行存档。不过由于本作全新的成长系统，角色所获得的经验值只有在宿泊点进行休息后才会正式分配到各角色的身上，也就是说，想要为角色提升等级的话，就必须在宿泊点进行休息。体验版中一共出现了两种不同的宿泊点，一种是在野外的野营地，另一种则是在据点旁停泊的房车，其中野营地无需花费金钱，但在房车中休息则需要花费 200 的金钱，但是角色被分配到的经验将为获得的 1.5 倍。不过，在野营地进行休息时，王子一行人会进行料理的烹调，制作料理需要消耗食材通过收集或者购买获得到的食材，但会获得相应的强化效果。体验版中共出现了 4 种不同的料理，下面就为大家具体介绍。

料理列表

名称	材料	获得Buff
直火焼きトースト	–	–
ふわとろ卵のせトースト	ジギィハム、エピオルニスの卵	好调、集中
特制熟成肉の浓厚シチュ–	ガルラの肉、アルスト茸	绝好调、集中、耐性
具だくさんシチュ–	エピオルニスの肉、エ–ギル	好调、耐性

Buff效果一览

名称	效果
好调	攻击力、防御力、经验值获得量提升（小）、持续加速跑时间延长至15秒、HP自然回复速度增加
绝好调	攻击力、防御力、经验值获得量提升（大）、持续加速跑时间延长至20秒、HP自然回复速度增加
集中	会心一击发生率上升
耐性	对异常状态的耐性上升

无缝式的遇敌

在本作中，角色如果被敌人发现的话就会直接无缝进入战斗，此时如果迅速撤出敌人的有效距离战斗便会终止。玩家在即将被敌人发现时，画面上方会出现一个红色的警戒条，此时也就代表即将进入战斗。但也有一些敌人，如草原上的长牙象，在玩家与其遭遇后并不会进入战斗，只有在对其进行攻击后才会它才会进行反击。值得一提的是，玩家如果在行动时与帝国军的飞空艇遭遇的话，帝国军的士兵便会从飞艇上跳下并与玩家开始战斗，即便玩家在战斗中他们也是会强行乱入的，所以，不想卷入无意义的战斗的话，尽量避开他们吧。

丰富的任务

与绝大多数主流 RPG 一样，本作中的任务是可以直接在菜单中查看并进行追踪的，主线任务在地图上以橙色“！”表示，而支线任务则是以白色“！”表示。令人较为意外的是，本次体验版除了为玩家带来了主线任务以外，还提供了丰富的支线任务等待着大家去完成。支线任务大致可以分为收集、讨伐、探索以及发现 4 个种类，每当有支线任务被完成，玩家都可以获得经验值或者道具作为奖励。上文的地图中给出了全部支线任务的发生位置，有兴趣的玩家可以对照着依次完成。

战斗系统介绍

一体化的进攻系统

本作的战斗系统充满了动作要素，主角的攻击动作也被分为了 5 种不同类型，由于男主角拥有能够瞬间切换武器的特殊能力，所以 5 种攻击动作也可以对应 5 把不同的武器，一般情况下，主角的连击分为三个阶段，只需按住□键 /X 键不放就可以持续进行，第一阶段为起手且容易给敌人造成硬直的**ブレイク**攻击，第二阶段的**ラッシュ**攻击为持续输出的连续攻击，而第三阶段的**スラッシュ**攻击则为一击可以给予敌人大伤害的终结型攻击，不过在实战中，一般不会以**ブレイク**攻击起手，因为用按 R1 键 /RB 键锁定敌人后，再按○键 /B 键使出的瞬间近身以及突刺攻击“**シフトブレイク**”起手更为安全。除了这 3 个阶段的攻击外，主角还拥有**カウンタ**–攻

击与レイド攻击这两种较为特殊的攻击类型。其中**カウンタ**－攻击为主角在回避后使用出的强力反击，而**レイド**攻击则是在跳跃后使用的空袭。不同的攻击类型可能对不同的怪物会展现出特殊效果，对付不同的怪物时灵活切换攻击类型才是制胜的关键。

自由的武器搭配

与5种攻击类型相对应，体验版中的可装备武器也共有5把，它们可以在武器装备界面中被自由设置在不同的攻击类型上。不同武器在不同的攻击类型上的性能也有所不同，合理搭配会使得战斗更为轻松。除此之外，每把武器也拥有自己独有的技能，以及为角色追加各种Buff的辅助技能，相信在正式版中武器数量大幅增加之后，武器系统将会极具研究价值。不过需要注意的是，游戏中主角的所有特殊操作都将消耗MP，MP为0时会陷入短暂的虚弱状态，因此，管理好MP是战斗中的关键之一。下面便会给出体验版中每把武器的具体介绍，武器技能介绍以及推荐的武器搭配供大家参考，不过玩家也可以根据自己的喜好自行尝试更改武器搭配。

武器一览

类型	名称	技能	辅助技能
单手剑	アヴェンジャ－	–	–
	ブラッドソ－ド	ドレイン剑	MP回复攻击＋＋、自动回复＋
大剑	ツバイハンダ－	テンペスト	无视敌人防御
枪	パルチザン	ヘヴィスラスト	会心一击＋＋、MP回复攻击
	飞龙の枪	ジャンプ	MP回复攻击

武器技能一览

名称	消费MP	说明
ドレイン剑	30	进行攻击造成伤害，同时回复自身HP
テンペスト	45	回旋武器对周围的敌人进行范围攻击
ヘヴィスラスト	25	蓄力后向前方突进，并对敌人造成多段伤害
ジャンプ	40	高跳回避敌人攻击，随后向地面冲击造成伤害

推荐武器搭配

攻击类型	武器
ブレイク	パルチザン
ラッシュ	ブラッドソ－ド
スラッシュ	ツバイハンダ－
カウンタ－	アヴェンジャ－
レイド	飞龙の枪

幻影剑

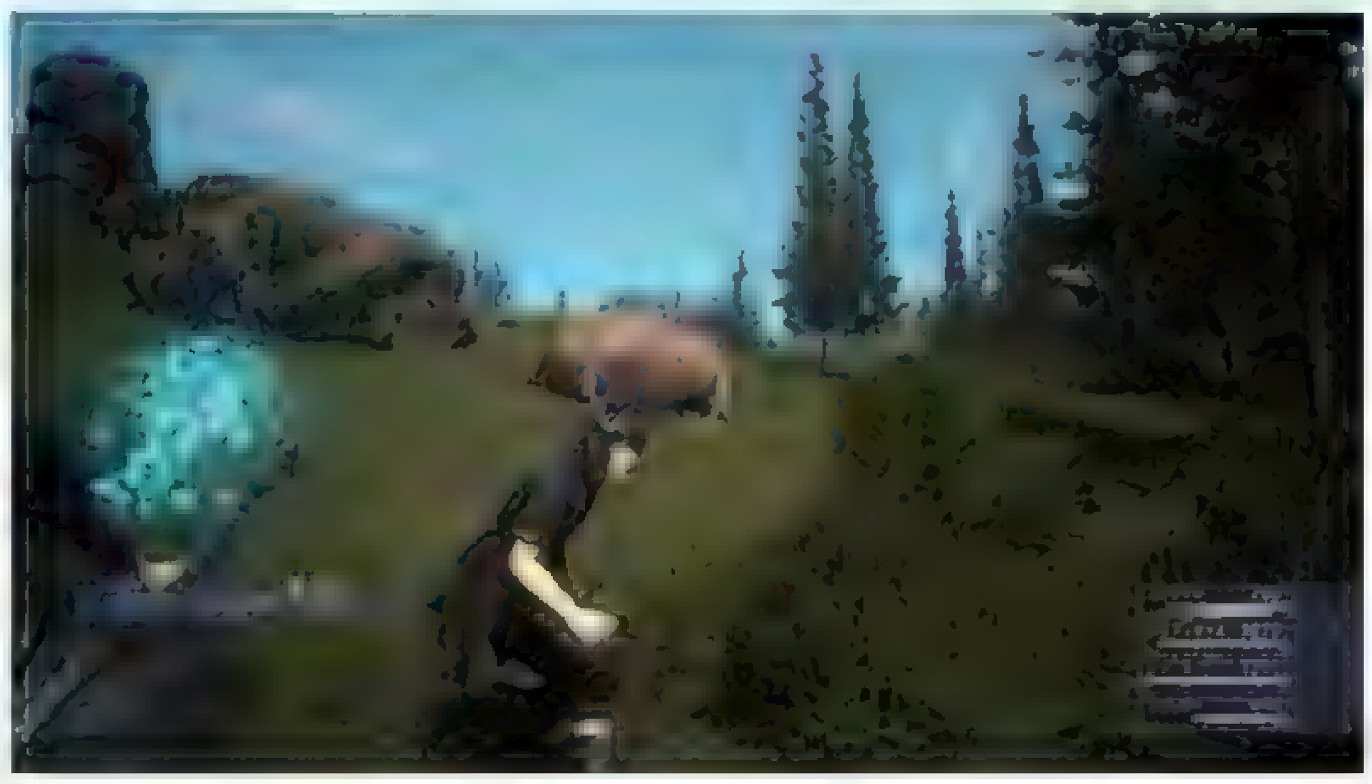
在体验版推出之前，相信各位玩家已经被宣传视频中王子召唤出幻影剑（**ファントムソ－ド**）的场面所震撼。作为本作中最具特色的系统，玩家自然也可以在体验版中使用到幻影剑。体验版中可以获得的幻影剑共有4把，其中第一把为初期就已经持有，其余3把需要在游戏过程中收集，每获得一把幻影剑，诺克特王子就会追加一种新的能力，当玩家获得2把幻影剑后，就可以按L1键+R1键/LB键+RB键召唤幻影剑进行攻击，而当玩家获得3把幻影剑后，就会解锁特殊能力“**ファントムガ－ド**”。当集齐4把幻影剑后，不仅会获得特殊能力“**ダメ－ジシフト**”，在召唤出幻影剑后诺克特原本的“**シフトブレイク**”也会变化为与克劳德的“超究武神霸斩”极为相似的强力招式。下面就为大家介绍一下4把幻影剑的具体获得方法，具体的能力介绍也会在下文中有所提及。

幻影剑一览

名称	获得方法
アキュエシロ	初期
セクエンス	位于地图东北部的一块岩石上，具体可以参考前文地图上的标识
ガラティ－ン	位于地图东南部的フォッシオ洞窟中，具体可以参考前文地图上的标识
ロンゴミアント	打倒贝希摩斯后获得

流畅的回避动作

既然本作的战斗系统动作要素十足，那么我们的诺克特王子自然少不了炫酷的回避动作。与攻击一样，本作的防御与回避操作也并不复杂，只需按住L1键/LB键就可以进入防御模式，此时王子就可以回避除特定攻击与飞行道具以外的攻击了，需要注意的是，回避动作在进行时会消耗MP，而MP的消耗量是由玩家按住L1键/LB键的时间长度决定，所以进入防御模式的最佳时机还是敌人发动攻击的瞬间。不过玩家如果觉得防御模式消耗的MP较多的话，也可以通过L1键+×键/LB键+A键的短距离瞬移能力“**シフトアボイド**”来回避敌人的攻击。此外，在部分敌人使用特定招式的时候，屏幕上会出现黄色的提示标志，此时按下L1键+□键/LB键+X键就可以防御并弹反敌人的攻击，之后再按□键/X键的话，就可以对敌人使出大威力的反击攻击。而在玩家获得了第3把以及第4把幻影剑后，就会分别获得能够回避飞行道具的特殊能力“**ファントムガ－ド**”，以及能够使伤害无效化的特殊能力“**ダメ－ジシフト**”。



值得信赖的同伴

虽然与诺克提斯同行的3名同伴并没有王子那样炫酷的能力，但也是各有所长，黄发小哥普洛普特擅长使用枪械进行远程支援，眼镜男伊格尼斯则擅长用短刀攻击，而壮汉格拉迪欧斯则擅长使用大剑攻击敌人。此外，由于本作的体力值设定不同于以往，角色在白色的体力槽被打空后会进入濒死状态，只有红色的血槽再次被打空才会死亡，此时如果有同伴救助的话就会立刻恢复。因此，虽然本作中的同伴不能手动控制，但也绝对是值得依靠的战力。当然，如果同伴陷入了濒死状态，也要记得及时给他们搭一把手，让他们立即恢复，否则战斗

会变得十分艰难。据悉，在正式版中，玩家将可以对同伴下达简单的指示，相信游戏的策略性也会进一步提高。

体验版流程简介

体验版的流程并不算长，正常体验的话只需一个下午的时间，而且主线任务都在地图上有所标识，玩家可以利用导航功能轻松继续体验版的故事，下面就为大家分阶段介绍一下体验版的故事流程，以及流程中值得注意的一些细节。

贫乏王子

体验版故事的开始，由于诺克特一行人的爱车发生了故障，所以他们不得不把车寄放在达斯卡地区的汽车修理站，拜托美女修理员希德妮代为修理。但是由于修车需要一笔昂贵的费用，早已落魄不堪的王子也只能在达斯卡地区的平原寻找赚取修车费的方法，这时一张通缉令引起了一行人的注意，那便是栖息在达斯卡地区的凶猛巨兽——贝希摩斯的讨伐令。

初遇贝希摩斯

在做出了讨伐贝希摩斯的决定后，诺克提斯一行人首先要做的就是找到贝希摩斯，此时先调查地图上的3个任务点获取贝希摩斯的生态，之后根据提示前往薄雾之森，此时众人就会遭遇他们正在寻找的贝希摩斯了。不过幸好贝希摩斯被没有察觉王子一行人，此时要做的，就是一路尾随在其身后。注意与贝希摩斯保持距离，但也不能太远以免任务失败，利用岩石作为掩体躲避其视线。一路尾行来到一个废屋，王子与同伴制定了详细的作战计划，之后控制王子前去引诱正在废屋旁打盹的贝希摩斯。贝希摩斯醒来后迅速跑向废屋，之后锁定高处目标瞬移到高处，贝斯摩斯就会遭到一群人的轮番轰炸倒在地上。一行人原以为已经达成了任务，但事情远没有这么简单，倒地的贝希摩斯再次醒来，在与它进行了几番周旋后，诺克提斯不得不采取同伴的建议，只得暂时逃往安全地点，此时可以朝目标地点的方向按○键快速移动，到达目标地点后即可摆脱贝希摩斯的威胁。

星之力

以诺克提斯一行人现有的实力，想要与贝希摩斯正面对抗显然是不现实的，于是他们只得暂时寻找其他能够打倒贝希摩斯的方法。根据提示前往地图下方的陆行鸟驿站取得相关情报，之后就可以前往地图右下角的**フォッシオ**洞窟了，由于洞窟中有许多攻击带毒属性的哥布林，所以建议大家先在野营地食用带有“耐性”Buff的料理后再前往。在洞窟中不断击倒哥布林，通过中部一个狭小缝隙后可以找到一把幻影剑，之后一路前往洞窟深处，在尽头调查即可获得召唤兽“雷之隐者 拉姆”，之后直接脱出洞窟便可。

再战贝希摩斯

获得了强大的召唤兽之力后，诺克提斯一行人就可以再次挑战贝希摩斯了，这一次战胜贝希摩斯的方法很简单，只需让其将诺克提斯打至濒死状态，随后直接召唤出拉姆给予贝希摩斯制裁之雷便可。当然，如果玩家不用召唤兽的话，也是可以战胜贝希摩斯的，不过需要将等级提升至40级左右，并且拿到3把幻影剑，之后才有可能与其对抗。当然，有兴趣的玩家也可以在通关并集齐4把幻影剑后再来挑战。讨伐完贝希摩斯后，诺克提斯一行就可以前往希德妮所在的汽车修理工厂交差了。

未知的旅程

将贝希摩斯之角卖给店员后，修车的债务就偿还完毕了，王子和他的同伴们再一次坐上了爱车，新的冒险之旅就在眼前，体验版的故事到这里也就结束了。不过在体验版的最后，SE还是为我们放出了一段新的特典映像，映像叙述了FF15世界中神话的一部分，并且讲述了诺克提斯故土的王都被攻陷的事实，不知在这样的情况下，我们的王子又会引发怎样的故事呢，让我们拭目以待。

新闻资讯 NEWS & CONTENTS

新闻专题

《FFXV EPISODE DUSCAE》完全体验报告

试玩感受与展望

在体验版上线之后，编辑部有不少小编都第一时间体验了这款久违的作品，下面就让我们来看看大家对本次体验版的看法以及对正式版的展望与期许，也让各位读者能够对本次体验版的素质有一个较为客观的了解。

相信许多玩家在看完了本文的介绍之后，已经发现了本作与初公布时相比的诸多改变，笔者在深入体验之后也深刻感受到了这一点。事实上，本作的战斗系统乍看之下已经基本成型了，虽然还有许多细节方面需要完善，但总体已经有了较高的完成度，主打的幻影剑系统也十分有趣，值得注意的是，试玩版中完全没有出现魔法的身影，相信我们一定能够在正式版中再次看到那些熟悉的魔法大放异彩。本次体验版的另一个亮点可以说是召唤兽了，虽然只登场了一只，但大魄力的召唤兽演出也着实让笔者震惊了一把。除了战斗系统，本次体验版在其他方面都留给了玩家很多悬念，比如汽车修理厂与陆行鸟驿站，比如那些在体验版中毫无用处的素材与收集品，这也在无形中增加了玩家对正式版的期待。当然除了优点，本次体验版在画面分辨率以及游戏帧数上依然存在着诸多不足，希望这些问题在正式版中有所改进。总之，在完整游玩了本次体验版之后，笔者已经迫不及待地想要玩上正式的成品了，希望 SE 不要让玩家们的苦苦等待失望。

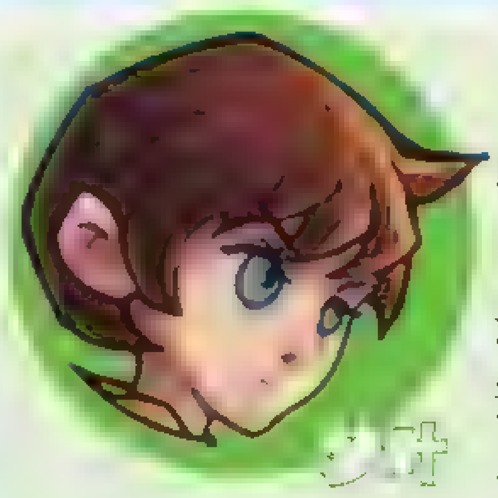
DEMO 本身有太多值得吐槽的东西。游戏玩起来更像是动作游戏，但传统的技能选择方式十分落后，严重影响战斗乐趣。只能控制主人公的战斗方式凸显了同伴 AI 的重要性，但 DEMO 中同伴的 AI 只能用令人发指来形容，就连最简单最关键的第一时间救援玩家都做不到。而现在的战斗系统又注定了同伴进入战斗不能状态的几率是相当高的，在高难度战斗下估计要玩到吐血了。

MP 在游戏中的重要性十分夸张，不仅关系到技能的使用，而且关系到攻击和回避，如果 MP 为零时甚至会陷入行动不能的状态。设计者可能是想考验玩家的 MP 管理，但如此一来又影响了游戏乐趣，要知道现在的战斗系统可是很像动作游戏的，现在的 MP 感觉更像是耐力值了，而且还恢复得特别慢。

除此之外让人在意的地方还有很多，比如马路上数量稀少的车辆，救人和追击都是一个键导致容易按错，迷宫中的敌人数量多得吓人等等。总的来说《最终幻想ＸⅤ》的 DEMO 实在不能用“出彩”来形容，比起画面，我更希望能在游戏性上有所加强。

惊喜未够，但也谈不上失望——这是我对 FF15 试玩版的最大感想。其实从这个试玩版中可以看到系统上的很多革新和亮点，比如强调动作的战斗系统，作为沙箱游戏应有的广阔世界，即时连贯而且行云流水般的战斗等等。虽然这些元素放在当今的欧美 ACT 游戏中并不罕见，但是能够完美地融合到日式的 RPG 游戏中，这点还是有很大革新的。而且从这个试玩版中也可以看到 SE 在努力摆脱很多传统的日式 RPG 模式，让本作的体验更加爽快。此外，试玩版中最让我难忘的是召唤兽出场动画，SE 向来在召唤兽演出上都是非常大手笔的，这次也毫不例外，虽然试玩版只能看到拉姆的表演，但是其气势磅礴的场面足以让人感到震撼。

系统已经可以让我感到满意了，剩下应该担心的就是游戏的内容会怎样安排。SE 宣称本作有史上最广阔的地图，支线任务也非常丰富，但是这些任务的内容到底是富有创意的，还是千遍一律的重复，这点就要打上问号了，我也玩过《FF XⅣ》，该游戏的主线任务就可以说是单调乏味的典型，期望本作别采取这样的套路，来无意义地增加跑地图时间。



之前一直以为本作的战斗系统不过是《最终幻想零式》的强化版，招式的变化和连携主要依靠推摇杆的不同方向进行操作，但就本次 DEMO 的体验来看远不止如此。不同的武器不仅拥有独立的技能与被动效果，根据装备位置的不同还会影响人物的攻击动作与招式判定，玩家可以完全自由的对招式进行自定义，具有研究价值的就是技能与效果的搭配组合。说实话这样的战斗系统真的是让人大开脑洞啊，想一想之前宣传图中王子周身环绕的十几把武器，而且还是枪、剑、斧、锤等不同种类，光是这些武器的攻击动作搭配想必就能让人钻研半天，在 DEMO 中集齐 4 把幻影刃后还能在“幻影阵”状态下使出类似“超究武神霸斩”强力技能，虽然只有 4 把武器衔接但酷炫值和实用度已经爆表，难以想象集齐全部幻影刃会是何等的惊天地泣鬼神！开放世界的地图任务制也让人浮想联翩，如果正式版中能有丰富的任务种类，再加上陆行鸟坐骑的地图探索内容，简直欲罢不能啊！当然 DEMO 中还是存在不少硬伤，比如战斗中的角色碰撞经常会将玩家卡住，同伴的 AI 也是个大问题，如果可以像“《传说》系列”那样为同伴定制作战指令的话应该会有所好转，还有当然就是游戏的帧数问题了，总之从这次的 DEMO 来看游戏的制作方向确实可行，但需要改进的地方还很多，现在我只希望 SE 不要为了赶发售进度而影响了游戏质量，既然已经等了这么久了，出来的一定不能是半成品啊！

作为编辑部最早看到试玩版消息的人之一，大汉也是一直盯着《FF15》试玩版的一举一动。为了这个试玩版也早早订下了《零式 HD》的游戏。游戏拿到手里握住手柄的那一刻似乎有一种捏到了十年等待的错觉……但是推动摇杆的瞬间我却意识到这还是一款半成品，远远不能拿成品的标杆来评价它。除了为人诟病的画面狗牙和实在拿不出手的帧数问题，个人对这款试玩版的评价还是十分满意的。游戏细腻的打击感能体验出利刃切割的感觉，击倒敌人后继续攻击的还会有不同的打击感。游戏主线支线任务执行的快节奏切换算是学到了欧美 RPG 游戏的神韵，而进入贝希摩斯栖息地时步步为营的桥段让人印象深刻，将以往作品中鲜有展现的贝希摩斯的体积感和压迫感表现出来，切实让人觉得“贝希摩斯就应该是这样的”，这则是日式游戏中带来的细节魅力。

试玩版惊艳的地方也不止这里，召唤兽霸气十足的画面表现、开放世界的探索以及想想都会觉得很有趣的战斗系统、魔法系统，这些足够成为个人期待正式版的理由。至于游戏中无法使用女性角色的问题，相信正式版中会通过一些支线情节或者 DLC 补完的。（现在的玩家啊，不给妹子还玩不下去了呢）

当 SE 宣布本作的导演由野村哲也变为田畑端，并公开了“一键式”的战斗系统后，说实话我对本作的期待有所降低，甚至是抱有怀疑的态度。然而当我一口气体验完整个《最终幻想ＸⅤ》的试玩版后，虽说画面和帧数都有待提高，但整体素质倒是大大出乎我意料之外。抛开人设和着装风格不说，游戏骨子还是刻上了强烈的野村哲也式风格，看似简单的战斗系统依然值得深入研究，如如何搭配武器的顺序，如何把控 MP 的使用量从而发挥出最大的效果，都是战斗的关键，而集齐 4 把剑刃后华丽无比的“超究武神霸斩”更是体现出了野村的个人趣味。而游戏中的音乐也相当出彩，尤其是战斗时背景乐中大量的钢琴旋律，下村阳子招牌的作曲风格展露无遗，“《王国之心》系列”的老玩家们一定会倍感亲切。

无缝战斗、昼夜变化、开放式的地图探索以及更具演出感的场景互动，这些都是《最终幻想ＸⅤ》的试玩版所展现出特色之处。比如在洞窟探索时，当我要穿越狭窄的岩石缝隙的一瞬间，几只哥布林突然把丑陋的大脸凑到跟前，着实把我吓了一跳。这些元素都符合《最终幻想ＸⅤ》在开发前就提出的概念——“基于真实的幻想”，其最终想呈现出的效果便是增强玩家的带入感，而我认为这也正是“角色扮演”的核心。当然这些大刀扩斧的改革被运用在正统续作中，可能无法讨好系列老玩家，但不可否认的是，《最终幻想ＸⅤ》带来了不同于传统日式 RPG 的创新体验，或许仍做不到最好，但确实一个值得期待的开端。

“零”与“XV”的背后

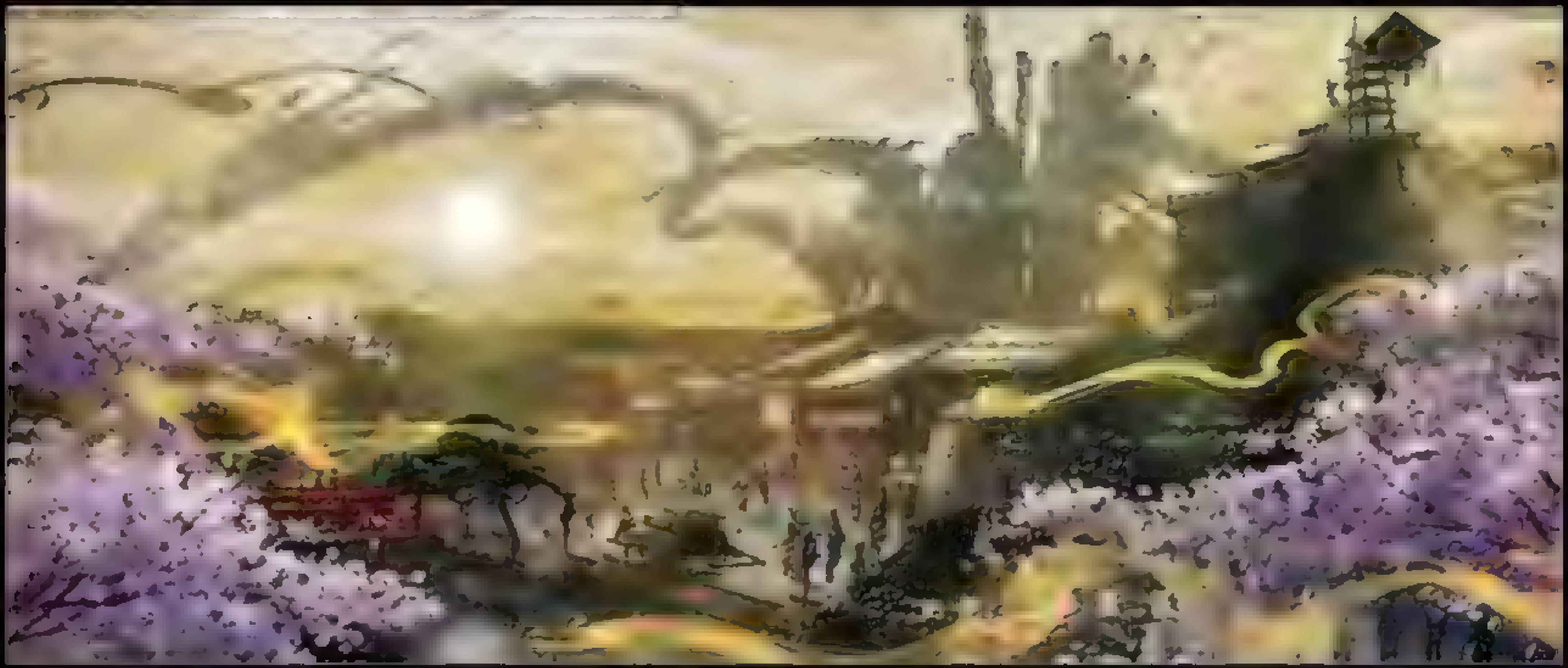
《最终幻想 零式 高清版》与《最终幻想XV》制作人见面会

文 秋沙雨 美编 NINA

2015年3月20日，香港SCE在香港奥海城举办了《最终幻想 零式 高清版》与《最终幻想XV》制作人田畑端的见面会。在现场，可以试玩到《最终幻想 零式 高清版》、《勇者斗恶龙 英雄集结 暗龙与世界树之城》与《睡狗》几部大作，小编乙太和秋沙雨提前到了会场，秋沙雨就一时技痒跑去玩了一轮《最终幻想 零式 高清版》的试玩，虽说有过PSP版的经验，但是久未练手，在最后的战斗还是花了不少时间才打过去。

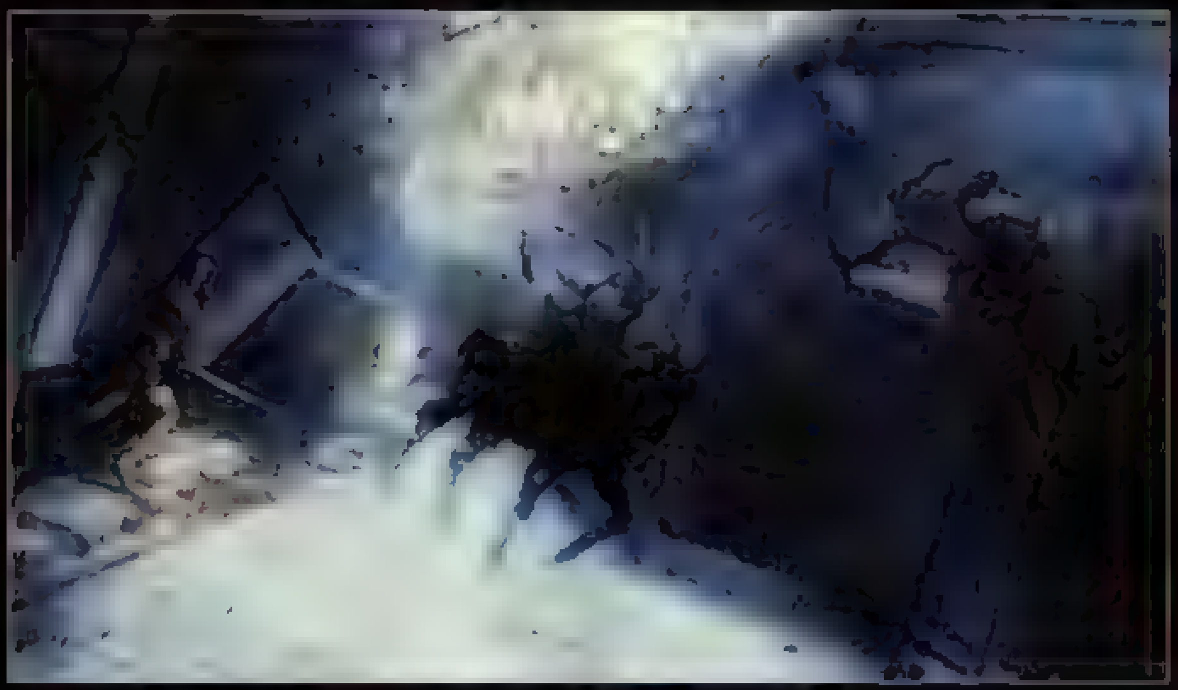
除此之外，在会场的贩卖区还能买到《最终幻想 零式》的原声音乐集与Square Enix旗下游戏的周边。在现场还有着香港SCE设立的COSPLAY摄影区，貌美的COSer们穿上零组成员的校服，在现场形成一道靓丽的风景。

■9RUSH成员雨晞（右）及Kanako（左）



在见面会上，田畑制作人邀请COS凯特的雨晞来进行《最终幻想 零式 高清版》的试玩演示，演示的部分是朱雀与苍龙战争的星姬战部分，由于一周目等级差异问题，演示里的角色们都被星姬龙打趴在地，不过这时候也出现了剧情杀，新的巴哈姆特召唤兽出现，最后来了一发蓄力攻击结束了这场不失震撼的演示。在介绍完《最终幻想 零式 高清版》之后田畑制作人又为现场的观众们展示了《最终幻想XV》的生态影像，中场休息时还进行了关于《最终幻想 零式》的现场问答，送出了附带田畑制作人签名的奖品。

而这次见面会最大的惊喜，莫过于田畑制作人公开的曾近设计好的《最终幻想 零式》续作的概念图。在《最终幻想 零式 高清版》的最后收录了一段带有日本战国气息的秘密影像，加上那句熟悉的"我は来たれり"，让人不由得对这个秘密影像的真正身份浮想联翩。在这次见面会上，田畑制作人正式公开了关于这段秘密影像的相关概念图，几张概念图都很有日本战国时代的氛围，概念图里登场的敌人都像是日本古代传说中的鬼怪，当中甚至还有阴阳师出现。至于这部目前只公布了一段影像和几张概念图的神秘作品究竟能不能成为《零式》的续作，田畑制作人表示这一切只能等他忙完手头上的工作（《最终幻想XV》）之后才能做出决定。作为这次来香港的纪念，田畑制作人特地利用秘密影像的素材来尝试着让影像里登场的神秘角色融入到香港的夜景之中，让不少现场观众们发出了惊叹。



▲在见面会上公布的神秘概念图。

田畑端制作人访谈

在见面会开始之前，香港SCE安排游戏媒体对田畑端制作人进行了一次媒体群访。顺便一提，在采访完毕媒体进行拍照时，在场的工作人员想让田畑制作人拿着《最终幻想 零式 高清版》来给媒体拍照，结果摆在桌面上的游戏盒与支架黏在一起，而这时候秋沙雨刚好又把她自己的《最终幻想 零式 高清版》拿给工作人员，拜托他们在采访结束后向田畑制作人要一份签名。现场一时间找不到其他的实体游戏，于是工作人员就顺势让田畑制作人拿着秋沙雨的游戏给媒体拍照。本次群访的详情在本期光盘也有收录。

媒体：当年PSP版《最终幻想 零式》的结局感动了不少玩家，田畑先生是怎样看待这么一个结局呢？

田畑端制作人（以下简称田畑）：有很多人表示被原作的ED感动了，对于这个结果我也十分感动。但是这次《零式》想实现的是玩家和人物角色们……怎么说呢，体验剧情吧。想让玩家与人物角色一起战斗到底，迎来故事的结局这样一个体验而制作，说到感动的话肯定是已经能够达到那个程度了，对于制作方而言，因为是制作者所以已经看了很多遍肯定是不会哭的，但是还是会因此感到高兴。

媒体：《最终幻想 零式》PSP版的联机十分有意思，为什么在《零式HD》里反而取消了联机共同对战的机能呢？

田畑：PSP的联机要素是想让拿着PSP的几个玩家靠近以后就能一起玩的机能，如果是家用机的话实现这个机能有点困难所以很遗憾这次没能使用这个机能。

媒体：《最终幻想零式 HD》这次选择了家用机作为主平台是为了顾及海外市场和《最终幻想XV》的试玩版，不过本作从耐玩性的角度上来说依然是掌机比较合适，田畑先生有没有考虑过将《零式HD》再次移植到掌机上？

田畑：正如你所说，这次海外特别是欧美和亚洲国家的玩家奇怪，为什么日本的游戏在考虑人们的呼声比较高、最普及的游戏平台是什么在考虑这个问题时，比起安卓手机或者其他（掌上）主机来说应该是（次世代家用机）最多的吧？这次刚好有制作《零式HD》的机会，这是最直接的判断，因此，在这样一个契机下，这次的作品就登陆了次世代的主机平台。另外可以尝试下用PS4的Remote Play功能操作PSV，也可以尝试玩下《FF15》，那样的话就可以在私人的环境下享受到最高端的游戏体验，现在我的想法是在允许的条件下尽量制作高端的游戏体验，各种用户的需求之中如果有希望私人环境中游玩，我个人也很希望为他们做些什么，能够在比如客厅中用大的电视屏幕游玩的游戏，很长的一段时间需要一直呆在电视机前，对于这个问题我想以后在《FF15》中会尽力想想办法，作为一个课题去考虑下，但如果一天只能玩一个小时的话就……（笑）

媒体：据称在PSP版里原本是打算让サギ、ムツキ等与支线有关的角色在最后加入零组的，但是最后没能在PSP版里实现。这次在家用机上推出《零式HD》，有没有想过将当年没有实现的设想重新制作出来？

田畑：正如刚刚所说多人联机的机能一样，如果是要重制的话，就需要重新制定开发计划，重新审视游戏设计，游戏中的各种要素也要重新审视来做成游戏。这次并不是重制，毕竟只是高清化，主要考虑到日本以外的玩家还没有玩到过本作，这是我们考虑的一个前提，首先让他们玩到《零式》，如果随便改变内容是不是有点太那什么了，改版内容的想法当然我们是有的，这样做是好是坏我们斟酌了一下，现实的将及时发售作为目的，集中关注了一些可以强化的内容。

媒体：原本和《最终幻想 零式》一脉相承的《最终幻想Agito》PSV版《最终幻想Agito+》是打算在今年年初配信的，请问一下《最终幻想Agito+》目前有什么新动静吗？

田畑：《FF Agito+》当初也是想让它在PSV上进行营运，但是在开发途中碰到了几个技术上的问题，这几个问题不解决的话是很难满足最初指定的体验目标的。这也不光是应用本身的问题，也不光是硬件的问题，也和《Agito》制作时的开发框架也有关系，解决这些问题是需要相当的时间的，所以将计划无限延期，当这些问题能够被解决以后再考虑重新把计划立起来，现在的话还没有详细计划可以拿出来。《零式HD》在这次也是全球同步上市，所以可以的话也希望《Agito+》能够准备就绪。

媒体：现在已经有很多玩家已经通关了《最终幻想 零式 高清版》了，在最后的CG中也出现了穿着不同衣服的ACE，请问这就是传说中的下一部呢？

田畑：远在《FF15》开始开发之前的一段时间里有过开发《零式》续作念头，其中在找到了一个方向性，这所谓的方向性中有一段影像，我们尝试了将其动画化，这就是我们这次收录的新影像。（这次）也是想使用更加的现实的舞台来制作《最终幻想》，这也是一个卖点，用这样的世界观和风格尝试组合一下。

媒体：会不会在家用机上以《零式HD》那样HD化推出其他《最终幻想》系列作？

田畑：我个人虽然不想还有HD化的作品，但是对于一个公司而言这还是可能的，根据这次《零式HD》的结果判断，应该还是要去回应玩家的需求，这是目前SE的一个经营方针，我想这也是本次《零式HD》得以制作的一个契机，我是想如果下次要做HU化的话还不如做重制呢。

媒体：田畑先生想重制哪一部呢？

田畑：这个要说出来的话问题可就大了。（笑）

进击最前线

3 月的确是游戏狂潮，几乎已经到了玩不过来的程度。而接下来游戏的热度似乎也没有停歇的意思，眼前的《血源诅咒》还在热战之中，《第 3 次超级机器人大战 Z 天狱》《二度勇气》等等佳作也是接踵而至。当然了，最新的新闻情报也不能落下，本期为各位带来的几款作品中不乏“《命运石之门》系列”这样的强力 AVG，不知各位读者大人们怎么看。

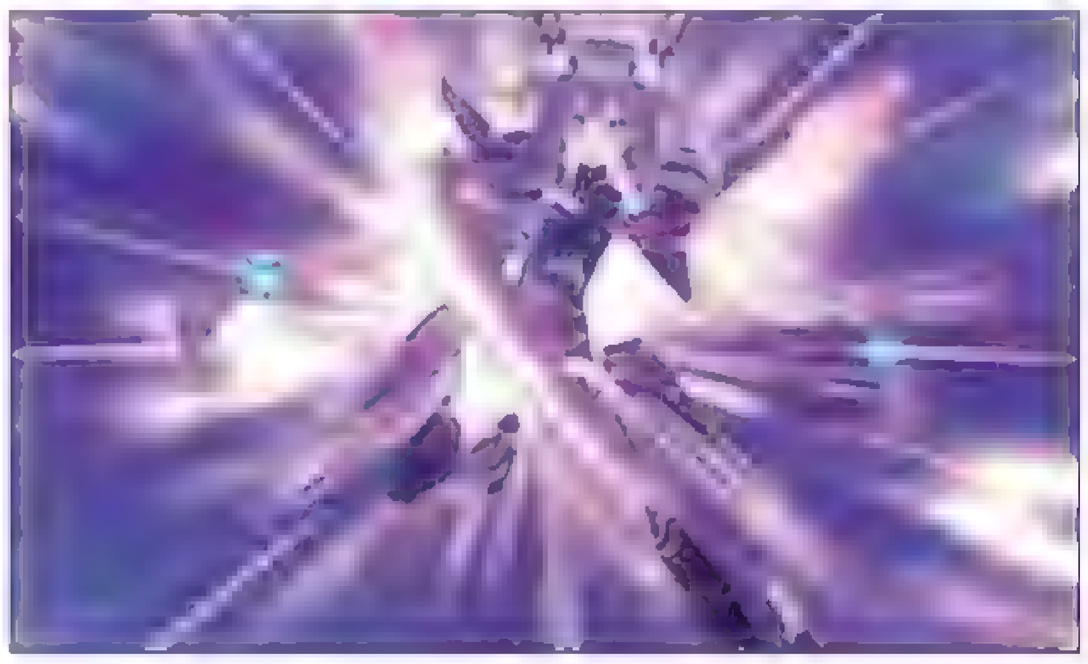
栏目主持：宇宙人、咖喱　　最新最全的游戏推荐 一网打尽

新次元游戏 海王星V Ⅱ

新次元ゲイム ネプテューヌVII

●简介

美少女福利 RPG“《海王星》系列”又添新作了，该系列素以“将游戏主机娘化”为卖点，是一款不折不扣的回合制 RPG 游戏。游戏的流程比较厚道，共有 3 个大世界的故事供玩家探索，它们分别是零次元、超次元、新次元，玩家需要按顺序推进一个个世界体验每一段故事。游戏中玩家们将会与各个化作妹子的“主机”们相遇，并对他们善加调用进行团队战斗。战斗中主角们可以发动“女神化”能力进行变身，动画表演十分华丽，而游戏中的“四女神”更是可以进行二段变身，能力和技能威力也大幅上升。【文：大汉】



- ●机　种　PS4
- ●类　型　角色扮演
- ●发行商　Compileheart
- ●发售日　2015 年 4 月 23 日

●亮点细数

福利满载的RPG作品

四女神的“二段变身”颇有看头

不思议编年史 不要回头直到胜利

不思议のクロニクル 振り返リマセン胜ツマデハ

●简介

Spike Chunsoft 最近公布一个颇有新意的新作。从标题就可以看出本作和“《不思议迷宫》系列”是一脉相承，本作在继承随机迷宫和回合制战斗的基础上，引入了“强制卷轴”这个设定。玩家不仅需要在随机生成的迷宫中一路杀敌和搜刮宝物，还要在“绝望之光”的追赶下不断往前进，而一旦被“绝望之光”追上玩家立即 GAME OVER。虽然从画面上来看本作画质相当“感人”，但新颖的系统设定还是能让玩家期待的。毕竟，没有什么比看着人类因自己的贪欲而死更有趣了不是吗。(笑)

【文：祁门红茶】

- ●机　种　PS4/PSV
- ●类　型　角色扮演
- ●发行商　SpikeChunsoft
- ●发售日　未定

●亮点细数

融入强制卷轴的迷宫探索

复古的画面

前线短讯息

01 Xbox One 扛鼎 FPS 大作《光环 5 守护者》近日公布了其发售日期，2015 年 10 月 27 日。

02 3DS 平台的新作《梦幻模拟战 RE:incarnation– 转生 –》发售日确定为 2015 年 7 月 23 日。

03 由国内厂商椰岛制作的《小小白日梦》已经正式登上 PSN 中国区商店，售价 29 元。

命运石之门0

STEINS;GATE 0

●简介

5pb. 的“《命运石之门》系列”可谓其近年来打造得最为成功的文字冒险类游戏。其以真实世界为舞台，凭依现代科学而创作的科幻故事以及出色的神展开让无数玩家欲罢不能。前不久，MAGES. 宣布《命运石之门 0》也已经在开发之中。本作将描述主角凤凰院凶真忍痛放弃拯救女主角牧濑红莉栖后展开的故事，制作团队也几乎是原版人马上阵。可以认定为另一部《命运石之门》。本作中将会有新的人物登场，同样我们也在设定中看到了应该已经死亡的牧濑红莉栖的身影……究竟这将是怎样一个故事呢？

【文：大汉】

- ●机　种：机种：未定
- ●类　型：文字冒险
- ●发行商：5pb
- ●发售日：未定

●亮点细数

原作的又一个填坑作品

新人物、新剧情粉丝不容错过

乐高 侏罗纪世界

LEGO Jurassic World

●简介

《侏罗纪公园》系列电影想必各位玩家不会觉得陌生，而现在玩家终于有机会在游戏中再次重温当年的惊险情节。当然，这次可能没有电影那么恐怖了。“《乐高》系列”游戏最新作《乐高侏罗纪世界》将会在今年的 6 月登陆各大游戏平台。和系列之前的游戏类似，本作弱化了电影原作的血腥和恐怖情节，玩家将操纵着“萌萌哒”乐高化电影角色和同样“呆蠢”的恐龙周旋，在电影中的经典场景中展开冒险。对于原作电影系列和乐高爱好者来说，这游戏无疑不能错过。

【文：祁门红茶】

- ●机　种：机种：全平台
- ●类　型：动作冒险
- ●发行商：WB Games
- ●发售日：2015 年 6 月

●亮点细数

老酒装新瓶，重温《侏罗纪公园》系列

萌萌哒的角色和恐龙

游戏情报站

GAME NEWS STATION

- NEWS
- EDITORS'OPINIONS
- NEWS REVIEW
- INTERVIEW
- EDITORS DISCUSSION

本期大事记

DIGEST

03.17 任天堂公布计划代号为“NX”[illegible]

03.20 [illegible]

03.30 微软宣布《光环5》发售[illegible]

新闻短波

INFO

知名游戏制作组Bungie成员Josh Hamrick宣布离职

[illegible]

TOPIC 任天堂新主机“NX”公布

当地时间2015年3月17日(北京时间3月17日),任天堂和社交游戏企业DeNA召开联合发布会,并宣布进行业务合作及组成资本联盟。在发布会中,任天堂社长岩田聪发言并对当今游戏业界的现状发表意见,并表示只要根据环境制定战略,并活用任天堂拥有的资源和设备,任天堂游戏主机的未来前景还是相当的乐观。

接着岩田聪讲解了在将来任天堂和DeNA会进行的合作,其中包括了活用任天堂现有的资源例如知识产权,来推出面向智能移动设备的游戏应用;以及共同开发面对多设备的会员制服务。同时岩田聪也强调,并不会单纯地把游戏机上的游戏直接移植到移动平台,而是利用现有资源开发出真正适合移动设备的游戏应用。

发布会中最重磅的消息莫过于任天堂公布了他们的新主机,其代号为“NX”,可惜的是其具体内容需要等到2016年才会正式公布。在发布会的最后,岩田聪还宣布在未来任天堂将会与DeNA合作,并推出面对3DS、Wii U、NX、PC及智能移动平台等多平台一体化的会员服务,除了业务合作之外,还将组成资本联盟,并各自持有对方一部分股份。

EVENT 小岛秀夫陷入离职风波

就在《潜龙谍影V 幻痛》确定发售日不久后,网络上竟然传出了小岛秀夫即将从Konami离职的传闻。此传闻源头是一位Reddit的外国用户发现《潜龙谍影》官方主页上有关于“小岛组”以及“小岛秀夫”的文字突然消失不见,甚至连官方Twitter都被转移。随后所谓的“内部人士”也透露出相关信息,证实小岛秀夫将会在《潜龙谍影V 幻痛》开发完成并履行完2015年合同后便会从Konami离职,再结合近期小岛秀夫本人Twitter的内容,使得该消息变得更加耐人寻味。

随后的3月26日的Kojima Station停播更是使这传闻显得更真实可信,Konami随之回应了该传闻,但其模棱两可的官方回应并不能让玩家和媒体满意,当然也有不少人认为这只是一个营销手段,就像之前《潜龙谍影4》时的“No Place For Hideo”一样。

Konami的“《LOVEPLUS》系列”制作人“内田明理”和原画家“三野☆太郎”也在近期宣布离职,结合Konami近年来的主打游戏系列相继式微的现况,小岛秀夫一旦离职,对于Konami的打击之大可想而知。

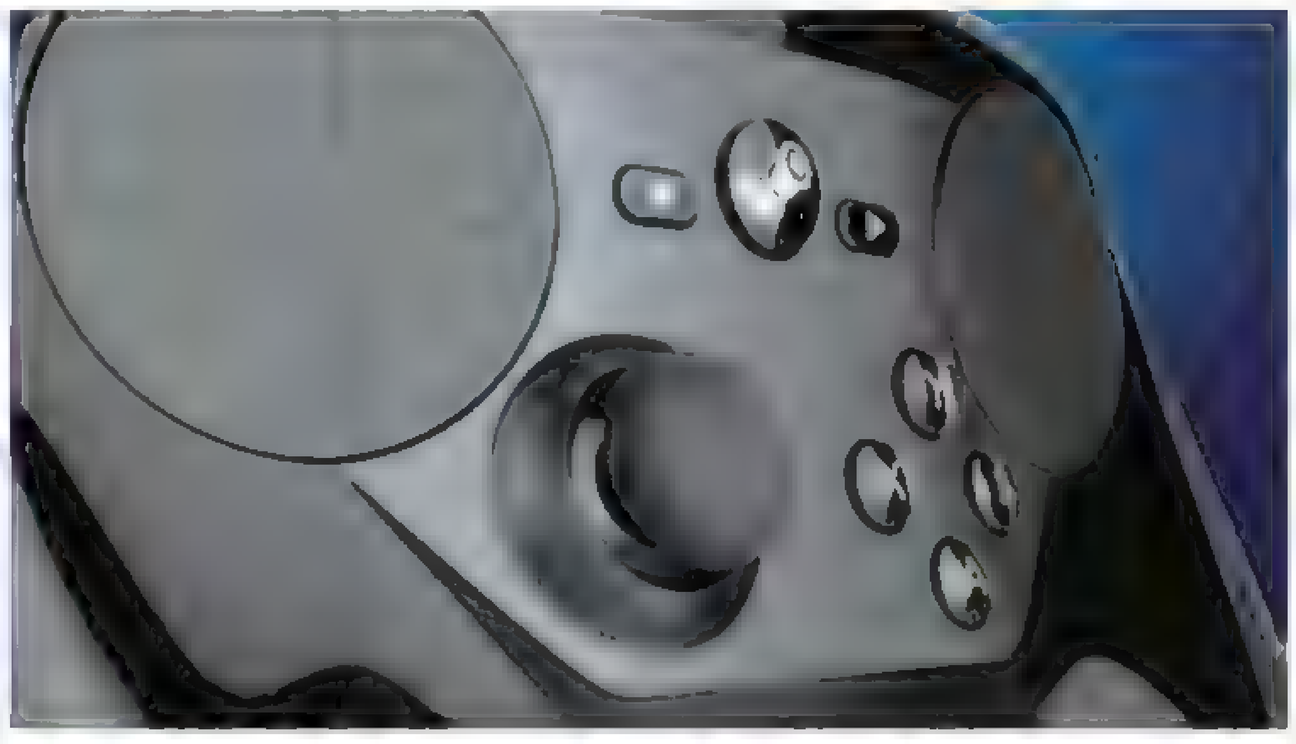
GEAR

Steam Controller确定发售日

近日 STEAM 公布了其主机 Steam Machine 的手柄 Steam Controller 的外形、功能特色、价格及其发售日期。从其于 Steam Store 提供的信息来看，Steam Controller 对应 Steam 上发售的所有游戏，其中包括之前并不支持手柄操作的游戏。

该手柄最大的特色在于设置了双触摸板，可根据游戏类型切换成不同功能，功能能从摇杆到方向盘以对应不同的游戏，并提供 1：1 的精准输入。根据描述，该款手柄还根据各个按键使用的频率及精确度需求为各按键设置了特定的精确度以及舒适感。

该款手柄将于今年 11 月发售，售价暂定为 49.99 美元。



吸引玩家比钱更重要

[illegible]

业界声音

GAME

国外玩家发起《血源诅咒》PC版请愿

由 From Software 开发的 PS4 独占游戏《血源诅咒》已于 3 月 24 日发售，其超高的游戏素质获得了来自于玩家和媒体的一致好评。SCE 在之前也明确该作并不会移植到 PC 平台，不过显然 SCE 低估了 PC 玩家的决心。

在外国请愿网站 Change.org 上，就有外国玩家呼吁开发商 From Software 将《血源诅咒》移植到 PC 上，就像之前的“《黑暗之魂》系列”一样。不过从现在看来，这个愿望大概是个奢望，但从另外一个角度来看，这也正正反映了《魂系列》粉丝数量之多以及本作的素质之高。

有图有真相

▶传言中正在开发《战争机器》系列新作的制作组 Black Tusk Studios 成员之一 Jack Felling 近日在个人推特上放了一张图。从图中我们可以看出本作正在进行动作捕捉，而 Jack Felling 也在推特上回复玩家说本作将会也只会登陆 Xbox One 平台。

■《战争机器》新作要来了？

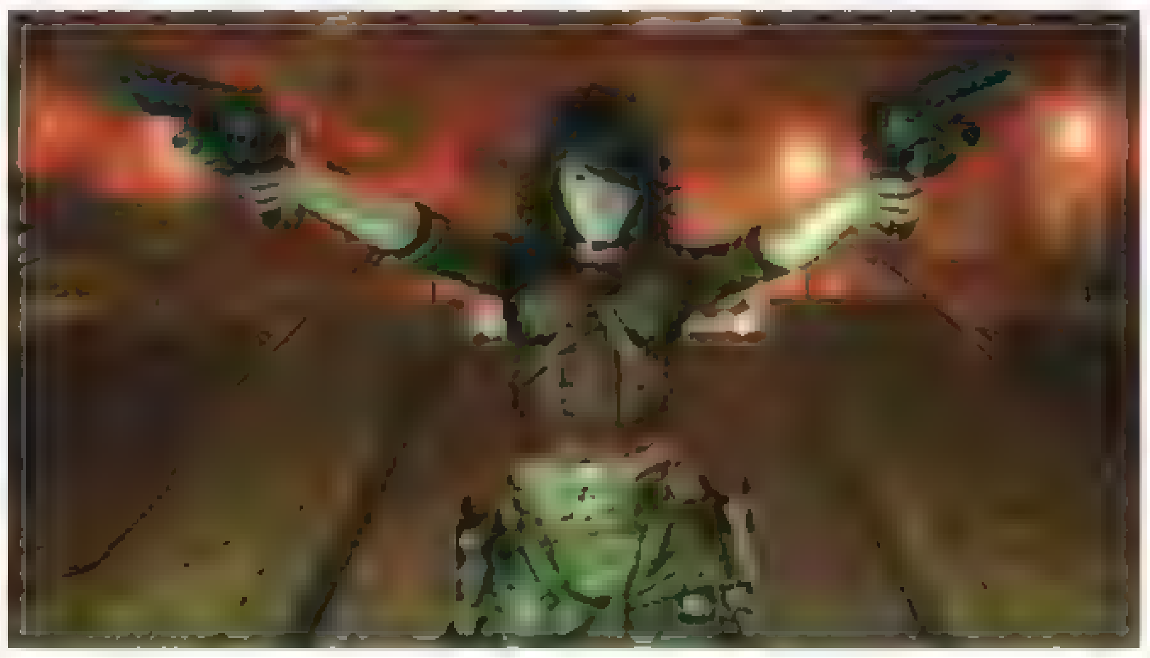
EVENT

外媒评选最佳配乐 Konami成最大赢家

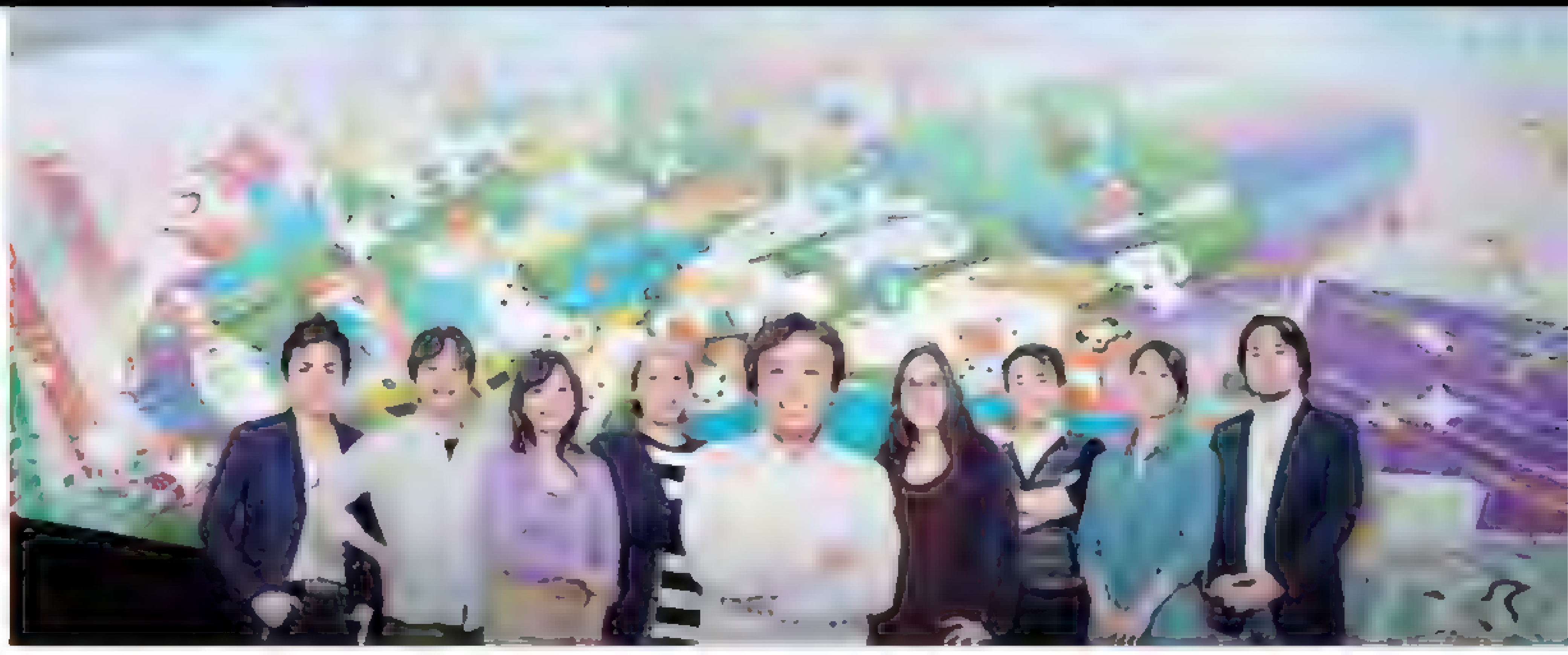
外国媒体 gamespew 近日评选了游戏历史上最佳配乐前十名的榜单，榜单中出现了众多玩家所熟悉的游戏。其中 Konami 旗下的“《恶魔城》系列”、《幻想水浒传》以及《寂静岭 2》皆榜上有名。其中《恶魔城 暗影之王》与《恶魔城 月下夜想曲》分列第一与第三名。《幻想水浒传》、《寂静岭 2》和《最终幻想Ⅶ》也分别排在了第二、第四和第六名。

值得一提的是，榜单中还出现了不少不以音乐闻名的游戏，例如《刺客信条 2》、《鬼泣》、《潮湿》和经典老牌横板过关游戏《怒之铁拳 2》皆榜上有名，实在是令人出乎意料。

实际排名如下：1.《恶魔城 暗影之王》；2.《幻想水浒传》；3.《恶魔城 月下夜想曲》；4.《寂静岭 2》；5.《心灵杀手》；6.《最终幻想Ⅶ》；7.《怒之铁拳 2》；8.《刺客信条 2》；9.《鬼泣》；10.《潮湿》



编辑视点 EDITORS'OPINIONS



顾此失彼

作为今年PS3平台首部独占RPG，《热情传说》（以下简称为《TOZ》）可谓是占据了极高的话题性，发售后所引起一些骚动可谓是闹得人尽皆知，几乎胜过当年《宵星传说》移植PS3时引起的热议。本作的优缺点很明显，而引起话题的却是游戏以外的东西——例如说宣传。不过这个不是此次话题的重点，《TOZ》不尽人意的游戏完成度才是本次的重点。

长度过短的流程、未解明的角色背景与设定、留下了大量伏笔却未在游戏里回收的世界观，以及神秘的北方大陆，这些欠缺无一不在述说着《TOZ》未能让玩家满意的完成度。一般来说影响游戏完成度的要素就集中在两个方面：资金和人手。《TOZ》的资金是充足的——至少宣传用的资金是足够的，从《无尽传说》到《TOZ》的宣传就可以看出来BNEI为“《传说》系列”正统作提供的待遇与资金是不会差的，《TOZ》未发售便公开手办等一系列周边，在发售前还制作了长达四十五分钟的特别篇动画，制作组可谓是为《TOZ》下足了功夫。

既然资金不成问题，那么这次的重点就转移到了另一个影响要素——“人手”上。在2015年年初，马场英雄制作人在台湾游戏展上接受媒体采访时曾说过，目前《传说》部门的人手不足，导致正统作的制作周期也延长了不少。在《TOZ》之前，“《传说》系列”几乎每年都有一部正统作发售，最长的一次也就是隔了一年左右，而这次《无尽传说2》和《TOZ》之间却隔了两年两个月之长。在2012年4月2日，《传说》组和其他游戏小组一起合并成BNEI工作室之后就彻底把制作重心放在一部作品上，而不是像以前那样分成两个小组来同时制作，这点从藤岛康介与猪股睦实两位画手同时为一部作品绘制人设就能看出来。事实上在合并之后《传说》部门的制作环境变好了很多，合并之后的第一部作品《无尽传说2》里樱庭统就曾说过换了制作环境之后他的音乐制作也变得更加自由了。

照理来说有这么一个环境，《TOZ》的完成度也不会仅仅只是这种水平。但是BNEI工作室的工作内容不仅仅是BNEI旗下原创作品系列的制作，从2013年开始他们还开始接下一些第一方游戏的外包工作。第三方工作室接下第一方的外包工作这在业界里并不少见，可问题在于，BNEI工作室在2013年和2014年这两年间几乎把大部分精力都投入到了外包工作上，要说对BNEI旗下原创作品系列没有影响是不可能的。虽然对于BNEI工作室这样刚成立不久的部门来说积极接外包给第一方打响知名度是很重要的，但是为此而忽略自家品牌的品质保证未免也有些本末倒置了。

[文：秋沙雨]

> 第三方工作室接下第一方的外包工作这在业界里并不少见，可问题在于，BNEI工作室在2013年和2014年这两年间几乎把大部分精力都投入到了外包工作上，要说对BNEI旗下原创作品系列没有影响是不可能的。

观望老任玩手游

在3月最令人震惊的新闻，当属任天堂和DeNA共同宣布进行业务和资本合作的发表会。无论是媒体还是玩家社群，抑或是资本市场，都为了这个事件吵得热火朝天。纵观这些言论，不少都是围绕着“任天堂要屈服于手游”的转型论。但正如发表会和之后的采访中岩田聪多次强调的那样，这次跟手游大厂联合的任天堂并非要变身成为手游巨厂，而是要通过手游这一渠道拓展任天堂的游戏品牌知名度，以及合作开发一套新的会员服务系统。然而这次的合作还涉及到换股的资本层面，意味着两家并非浅尝辄止，而是长期互惠，铁了心要并肩在手游市场之中杀出一条血路。到底手游跟主机玩家会有多大的交集，而这种长期合作最终又会否导致一场内部变革，就只能让时间来为我们解答了。

任天堂社长岩田聪在会上多次提到了一个词，“IP”（知识产权）。他认为目前公司的优势就在于其开发的软件、角色等IP，但是转念一想，如果说IP是任天堂最大的长处，那么其他游戏厂商又何尝不是呢？只不过之前任天堂对自家的IP极力保护，而近段时间却放开了手脚让这些明星去跟其他品牌合作，将其商业价值最大化。因此我反而觉得，任天堂能够让玩家最终决定打开钱包的原因，是他们提供了具有足够创意的游戏。（《油彩军团》就是吸引我入手Wii U的诱因……）当他们的一个创意足够新奇，任天堂就赢了。因为这个实现出来的创意往往还代表着精良的制作水准，浓厚的日式匠气使别人难以模仿。你说他技术落后也好，投机取巧也罢，但这种精益求精的品质和“真会玩儿”的体验，在其他游戏产品中是很难找到的。

可以庆幸的是，即便加入手游博弈，任天堂还是坚持要把“本分”做好。手游业务方面，不仅拒绝简单粗暴的移植，还包揽开发游戏的部分（收费方面当然是参考DeNA的经验），所以我们不妨期待任天堂产出一些真正好玩的手游。至于会上率先公开的NX新主机计划，任天堂也已经表明DeNA只会提供帐号服务。新机的着眼点仍旧是“提供崭新的游戏方式”，而不是本世代的延伸。对于后者，我想难免会让人提心吊胆。自诩有新玩法的Wii U已经被各种打脸了，不仅第三方逃散，就连第一方的游戏也不见得非用GamePad不可；大卖特卖的amiibo，本质上也只不过是微创新。所以在硬件和平台方面，我更希望看到的是任天堂对“用户体验”的重视（比如这次DeNA协助的跨平台会员服务），而不是对“新玩具可以怎么玩”的执着。除非NX真的能够摆脱智能设备之流的阴影，提出什么破天荒的创意，从而再一次引爆市场，否则以老任一贯的低成本硬件套路，恐怕也只能让玩家感到失望。

[文：初心者]

> 手游业务方面，不仅拒绝简单粗暴的移植，还包揽开发游戏的部分（收费方面当然是参考DeNA的经验），所以我们不妨期待任天堂产出一些真正好玩的手游。

核心向游戏的困境

写下这段文字时《影牢 另一位公主》应该已经发售了，去年《影牢 暗域公主》发售的时候我是第一时间首发入了PSV的限定版，虽不敢自认“真饭”，但至少也是很喜欢这个系列的。只可惜去年一直没时间玩通关，得知要出资料片今年春节假期的时候又重新拿出来玩了一会，希望在资料片出来之前把前作完美了，但是仅仅打了两关就没了动力。或许有人会吐槽我是被“绅士”元素吸引才玩结果发现烂得玩不下去，其实不是，我至今还是觉得本作是款好游戏，当然我所指的好游戏并不是她的画面多么精美细致，剧情多么惊为天人，系统多么完美无瑕，而是在于它有一个独一无二的特色——以操作陷阱来击退敌人，同时，内容也充分地围绕这个特色而进行安排，就连衣服崩坏的设定游戏中也有合理的解释。对于一款卖设定的游戏来说，其实已经把该做的地方都妥善做好了。

虽说是好游戏，但坏就坏在这游戏玩起来实在太耗时费力了。“《影牢》系列”向来都很难，那种难度并不像《忍龙》那种要求玩家要有很高操作水准，也不像某些RPG那样通过堆数据要求玩家重复刷刷刷。无论多强大的敌人，你都可以设计出一百种套路去击杀掉，但问题是还有一万种套路是行不通的，你需要不断地反复尝试直到可行为止，而且就算找到了方法，操作过程中也有可能出现失误。这就使得游戏每一关都让人感觉很费时费力。再加上有巫女课题的挑战，以及游戏后期的敌人无论单兵能力还是兵种配合都非常可怕，这些因素容易让人产生挫败感。

类似的核心向游戏其实有很多，它们都有一个可说是共通的现象，就是叫好不叫座。毕竟要花时间深入去玩，要忍受无数次失败，自然会让很多人望而却步。我们常常抱怨现在很多主流的游戏都越来越快餐化，悠闲化，但同时自己也很难，或者很少愿意花精力深入研究一款游戏。这也许是也许是时间使然，也可能是我们变得浮躁了，没办法静下心去深入挖掘一款游戏的内涵。而对游戏厂商来说，要让游戏能满足核心向玩家，同时又要考虑如何吸引新玩家是个很严酷的问题，所以我们才会看到很多游戏用层出不穷的方式博取他人的眼球——比如《影牢》的服装崩坏系统。个人并不太清楚开发一款游戏的成本要多少，但从目前来看还有很多厂商都乐意继续为核心游戏系列推出续作，这就说明了它们至少在一定程度上还是盈利的。好游戏从来不缺玩家，只是我们缺少发现和挑战的心而已，看看最近《血源诅咒》的人气，相信大家都能理解这个观点吧。

[文：宇宙人]

> 我们常常抱怨现在很多主流的游戏都越来越快餐化，悠闲化，但同时自己也很难，或者很少愿意花精力深入研究一款游戏。这也许是也许是时间使然，也可能我们变得浮躁了，没办法静下心去深入挖掘一款游戏的内涵。

复苏的情怀

我想很多80、90后玩家一定都有这样的回忆，曾几何时，你和几个玩伴坐在老旧的显像管电视机面前，手里拿着某个不知名国产学习机的手柄。电视机里，有着四名“个性鲜明”的像素角色，当然，与其说是个性鲜明，倒不如说是发型的差别比较明显而已。游戏的内容可能并不相同，足球、篮球、躲避球亦或是竞走，甚至是单纯的打架斗殴，你和你的小伙伴们控制着这些略带痞子气的角色在游戏里使用各种有趣的必杀技互相陷害、争锋相对，为的只是在一场看起来并不激烈的比赛里占取上风。没错，就是这些看似简单的游戏内容，便是“《热血》系列”留给我们最难忘的童年回忆。

诞生于1987年的“《热血》系列”曾经在FC平台推出过十余款题材不同的作品，从最初的《热血硬派》到最后的《热血篮球》，“《热血》系列”凭借着独特的玩法、彰显王道热血的剧情以及在当时逐渐把FC机能发挥到极致的画面，一度吸引了不少玩家，甚至在当时对游戏认知度较低的国内也有着极高的人气，而系列的主角——被称为“正义的不良”的国夫也给玩家们留下了极为深刻的印象。但令人遗憾的是，作为其原制作商的TECHNOS JAPAN在1995年受到日本泡沫经济的影响而不幸破产。所幸版权仍保留在原开发者手中，这群“《热血》系列”的缔造者们后来成立了新的公司Million，不过虽然之后“《热血》系列”也有在任系掌机平台上由Atlus代为发行的寥寥几款移植作，国夫的身影却慢慢淡出了我们的视线。

但从去年开始，“《热血》系列”又开始了新的复刻计划，作品的发行商也变成了Arc System Works。而全新的复刻作品并不仅仅把平台锁定在了掌机身上，家用机以及智能手机等平台都能看到“《热血》系列”新作的身影，如iOS平台的《热血躲避球》，以及PS3平台的《热血进行曲》等等。不久前笔者也终于如愿玩上了高清版的《热血进行曲》，暗藏在心底的那份情怀也随之苏醒。如今的“《热血》系列”，虽然拥有了更为精细的画面，但依然采用了玩家们熟悉的像素风格，而玩法也依然保持了原汁原味，甚至连比赛项目的基本规则以及角色的必杀技都未加改动。诚然游戏的制作者们也清楚，原汁原味的“《热血》系列”游戏才是玩家们真正需要的。在大作云集的当下，“《热血》系列”所占据的优势必定不是借助硬件机能而表现出的强大画面，而是熟悉的音乐与角色，以及玩家们的情怀。

当然仅仅靠情怀来卖钱是远远不够的，“《热血》系列”今后路在何方还无从知晓。但是作为一名普通玩家，我也真心希望这份刚刚复苏的情怀，能够以一种全新的方式继续留存下去。

[文：乙太]

> 在大作云集的当下，“《热血》系列”所占据的优势必定不是借助硬件机能而表现出的强大画面，而是熟悉的音乐与角色，以及玩家们的情怀。

黄金眼 GOLDEN EYE CROSS REVIEW

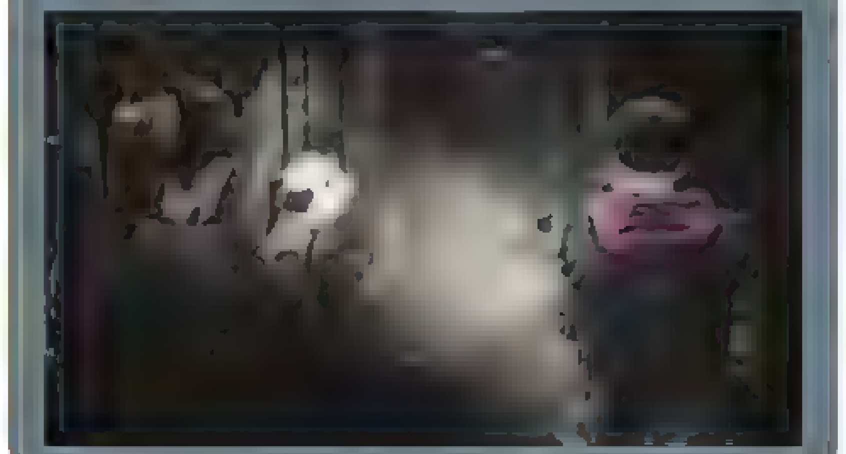
COS角色 猎人
出自《血源诅咒》
Coser 稀饭

生化危机 启示录2
Resident Evil Revelations 2

PS3/PS4/X360/XOne

热血推荐 24

[游戏简介] 本作的故事发生在《生化危机5》和《6》之间，讲述了玩家们熟悉的克蕾尔和新角色巴瑞的女儿——莫依拉被绑架到某个神秘的岛屿上，在某个神秘人物监控下为了生存而战，同时巴瑞则在神秘小女孩的协助下展开了拯救女儿的惊险历程。本作分为四章隔周独立发售，最后再发售合集光盘版。



游戏的整体手感和风格与前作一脉相承，故事节奏上也相当类似，总体而言系统架构成熟度很高，分章节发售的新售卖形式令人耳目一新，但是主线故事的整体风格太过古典，恐怖桥段安排也没有太多新鲜感。相比起来，突袭模式的乐趣保持得很不错，隐形模式的设计则非常有想法和挑战性。

本作虽然在系统上沿袭前作，但剧情则另开新篇，分章节的售卖方式以及美剧式的推进手法吊足了玩家的胃口。双人配合的解谜与作战要素让人眼前一亮，但实际体验却并不如人意，当然双人游戏另当别论。突袭模式收录地图十分丰富，包括了系列其他作品的地图，依然是一大时间杀手。

本作的剧情与系列主线关系更加密切，在处理方式上相比前作也更加出彩，但在恐怖氛围的营造上有所退步。虽然来回切换相对繁琐，但副角色绝非可有可无的鸡肋。**战役模式流程不长，隐形和倒数模式的引入很好地提升了可研究性。**突击模式“刷”的要素成倍增长，可惜缺乏“幽灵船”式的关卡。

勇者斗恶龙 剧场韵律
シアトリズム ドラゴンクエスト

3DS

热血推荐 25

[游戏简介] 继《最终幻想》之后，Square Enix 旗下的另一个 RPG 系列《勇者斗恶龙》也改编为了音乐游戏。本作集合了系列 1 代至 10 代的代表角色、经典曲目以及众多标志性的怪物。玩家将通过演奏的方式，帮助角色们打倒怪物们，在冒险的旅途中不断前进。

虽然在表现形式上做了些许改变，但核心玩法与《最终幻想 剧场韵律》几乎是一样的，说白了就是换了套《勇者斗恶龙》的外衣，实在有些缺乏新意。**不过游戏收录了系列 1 代~10 代的角色和音乐，当熟悉的旋律响起时的那份感动不言而喻。**不过对于不玩 DQ 系列的玩家来说，恐怕就没那么大的吸引力了。

本作的基本玩法与《FF 剧场韵律》一致，所以系统与可玩性有所保证。游戏的各种细节都充满了 DQ 特色，如演奏时的战斗变为第一人称，加入了转职要素等等，用演奏的方式再现 DQ 中的战斗趣味十足。当然，众多经典角色甚至隐藏 BOSS 也都会在本作中登场。收录曲目虽然经典，但数量较少是一大遗憾。

本作基本沿用《FF 剧场韵律》的模式，针对《DQ》的标志性元素进行了改动，制作依然用心。新增了转职等选项使得 RPG 气息更加浓厚，每次游戏都有宝箱或升级奖励，包括新的稍带策略性的“双六”棋盘模式，整体让人越玩越有成就感。追加的 DLC 能够免费下载，比起以往要厚道一些。

刀剑神域 失落之歌
ソードアート・オンライン -ロスト・ソング-

PS3/PSV

19

BNE
2015年3月26日

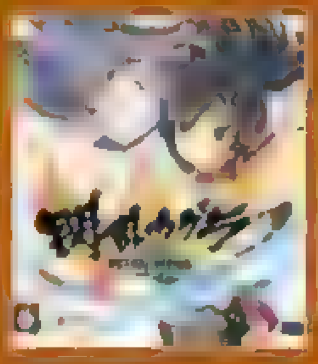
[游戏简介] 本作是根据同名轻小说改编的 RPG《刀剑神域 虚空断章》的续作，也是本系列登陆家用机平台的第一作。游戏以原作中出现的第二款网络游戏 ALO 的世界为舞台，加入了全新的原创角色与故事，并在系统上有着诸多进化，不仅加入了飞行系统，还可以切换主角以外的角色进行战斗。

与前作相比，本作的画面表现虽有所提高，但仍不尽如人意，角色和场景的刻画都略显粗糙，NPC 角色更是偷工减料，即便是 PS3 版也没有明显优势。**不过以动漫改编游戏的角度来看，本作的战斗系统可圈可点，玩家可以切换角色体验不同的战斗方式。**穿插与主线中的剧情颇为有趣，相信能让原作粉丝感到满意。

本作的画面与前作相比并没有太大提升，家用机版表现稍好。本作虽然加入了飞行系统，但相关的操作略显奇怪，战斗手感生硬的问题也未得到改善。不过对于粉丝们而言，本作收录的角色以及大量相关剧情及事件，以及可以切换角色进行战斗的进化点，已经让本作成为了一款必买之作。

作为卖点的飞行部分，熟悉之后能感到独特的魅力。不过在特定场合如迷宫中，依然会感受到操作上的别扭。缺点是游戏的剧情太短，而且没什么亮点。各种要素也比上一作要少很多。与 NPC 的互动基本为零，换装系统也大幅弱化，自创角色可选择的要素太少，让人完全不想用。

闪乱神乐 夏日对决 少女们的选择
闪乱カグラ ESTIVAL VERSUS -少女达の选择-



PS4/PSV

热血推荐 24

[游戏简介] 无下限、无节操的卖肉游戏“《闪乱神乐》系列”最新作，这次游戏平台还首次搬到了家用机上，还新增了5位新角色，参战人数多达25人。各种糟糕元素变本加厉，游戏的系统还进行了不少改良，比如双人合体技、攀墙跑等等，PS4版还可以联网进行10人大混战。

卡通渲染的画面虽然显得比较简陋，但是爽快的手感和华丽的演出效果保证了本作的游戏体验，系统的架构延用了前作PSV版的模式，但是有很多地方针对前作对战模式的弊病而进行了调整，比如追加了破防攻击、防御发生时间变慢、冲刺攻击加入了硬直时间等等，使得本作的对战更具竞技性。

游戏画面以次世代游戏的标准说显得比较粗糙，但是同屏人数多，PS4版的帧数也比较稳定，而且手感一如继往地爽快。招式和必杀技的演出效果也比前作优化了许多。角色的数量虽多，但是每个人的手感和特性都不尽相同。此外，这次终结对手的时候会出现场景联动画面，依旧非常无下限。

游戏的总体卖节操度再上一层楼，各种绅士们喜闻乐见的场面层出不穷，能够让角色进入羞耻PLAY状态的环境要素也非常有想法。PS4版比起PSV版不但在联机人数上面有优势，画面表现水平也令人满意，相信制作组如果再向《DOA5》的角色塑造上取点经就完美了。

海贼无双3
ワンピース海贼无双3

PS4/PS3/PSV

23

■BNEI ■动作
■2015年3月26日 ■日版

[游戏简介] 作为系列的第三部作品，《海贼无双3》带领玩家再次体验原作漫画的感动时刻，本作的故事集原作之大成，从路飞出航到最新的的“德雷斯罗萨”篇章均有收录。参战角色较前作再次增加，其中包括萨博、红发香克斯等人气角色。得到改良的种种系统让游戏乐趣较以往有所提高。

除各种原作的名场面都有所收录的剧情模式外，梦幻模式中“走格子”的方式让人增添了“刷”往未知的动力。羁绊系统十分爽快，研究各种同伴组合也别有一番乐趣。而不再复杂的硬币系统以及技能强化系统也让人更容易接受。不同版本同屏人数差异很大，PS4版才是本作的真正形态。

本作的画面更具漫画风格，次世代版不论在帧数还是同屏人数方面都表现出众。角色招式和性能相较于之前的作品基本没有变化，几位超人气角色的加入以及新收录大量经典剧情成为了玩家刷刷刷的主要动力，但在演出效果方面实有偷工减料之嫌，有些过场甚至直接照搬前作，不得不让人怀疑制作组的诚意。

整体上系统与前作相比变化不大，PS4版的同屏人数与战斗流畅性更胜一等，“割草”十分爽快。**路飞、艾斯和萨博的共斗等要素十分满足原作党的需求，新追加的原作剧情演出也可圈可点。**不过画面引擎是直接沿用前作的，所以在视觉上的惊艳感不是十分突出。

影牢 另一位公主
影牢 ～もう1人のプリンセス～

PS4/PS3/PSV

23

■Koei Tecmo
■2015年3月26日

[游戏简介] 去年发售的《影牢 暗域公主》的资料片，本作完整收录了前作内容的同时，还加入了全新的主角——恶梦公主，以及她专属的关卡和剧情。这次的陷阱总数多达170个，而且还有一些现代化的新场地。《影牢》系列”以往作品的全部女主角都会作为可操作角色登场。

新增的任务模式有多达100个新关卡，再加上完整收录了前作的故事模式，使得本作的内容相当充实。游戏的难度颇高，特别是后期各种强力的兵种配合以及高难度的课题会让玩家陷入苦战。适合有耐心，而且经得起挫折的玩家挑战。陷阱种类虽多但是有一部分比较鸡肋，后期基本派不上用场。

作为上一作的加强版，不仅加入了全新的角色还有大量新的陷阱道具和技能供玩家选择，首次引入的任务制模式同样新意十足，不仅数量众多，有些任务还会影响到玩家后期的剧情推进，分支任务以及过关评价等要素都值得玩家反复挑战，后期的任务还会出现复数的高级敌兵组合，非常考验玩家的操作和陷阱配置。

本作保持了前作的系统，玩法上基本没变。**利用不同陷阱并通过计算好时机造成连锁消灭敌人能给玩家带来很大的快感和成就感，但角色动作僵硬且玩法单一。**对于一般玩家而言，游戏节奏依然偏慢，而且上手难度颇高，除非是系列爱好者，否则玩的时间一长会使人昏昏入睡。

魔界战记5
魔界战记ディスガイア5

PS4

热血推荐 24

[游戏简介] 系列登陆PS4平台的第一作，讲述了少年奇利亚与他的魔王同伴们，一同抵抗侵略了无数平行魔界的魔帝，及其麾下的罗斯特军团的故事。游戏在保留了系列传统玩法的基础上，不仅加入了全新的职业与魔物，还新增了诸如复仇系统、合体技等全新系统，当然还有丰富的隐藏要素。

本作的画面虽然保持了系列一贯的风格，但借助PS4的机能，角色和场景的精细度均有所提升，UI界面的改良也是一大亮点。系统方面，复仇系统等新要素的引入使战斗更具策略性，技能书的回归则保证了角色培养的自由度，而丰富的隐藏要素也让本作对得起“史上最凶SPRG”的称号。

作为一部回归原点之作，摒弃了很多之前为人诟病的系统和操作，技能书的回归让老玩家一本满足。新增的合体必杀技不仅演出效果华丽，更丰富了玩家的战术选择，复仇模式以及辅助武器等新系统的引入也让本作的战斗更具策略性，不少新职业也需要玩家慢慢发掘，之后还会不断追加DLC内容，可谓诚意满满。

虽然场景和特效方面依然是落后于时代的水准，但2D小人儿和高清化立绘看起来也能让日系游戏爱好者赏心悦目。系列独特的策略战斗在上手之后会越玩越入迷，新系统要素要在较长的入门关卡后才能体验到。比起未来的中文版，充满恶搞情节和有趣对白的日文版相信更能吸引系列老玩家。

如龙 0 誓约之地

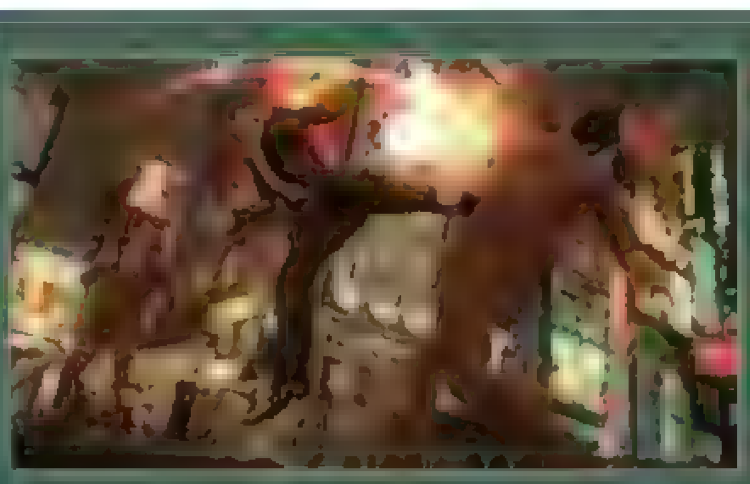
文：宇宙人

PS4/PS3

[游戏简介]“《如龙》系列”最新作，作为前传故事本作的时间发生在初代的17年前（1988年），以桐生一马和系列人气角色真岛吾朗为主角，从两个视点讲述东城会当年为了争夺神室町的地皮而展开一连串的争夺事件。本作以金钱为主题，引入了房地产和夜店经营系统，玩家能用赚到的钱强化自身的能力。

■如龙0 誓约之地
■SEGA
■动作冒险
■2015年3月12日
■日版

总分 28



看着一些“已故”的老角色们在本作活跃，再回想一下初代的剧情，不禁会让人有很多感慨。

——这次的剧情很好地解释了初代的过去，并且埋下了伏笔

看着身上的几百亿，再想想20年后要沦落到当的士司机，也会让人有很多感慨。

——玩着本作的时候会不禁让人深思，这几年桐生都把钱花到哪去了。

一个晚上被收N次账，每次几十万，真是辛苦在神室町开商铺的老板们了。

——赚得盘满钵满的秋沙雨不禁担心起神室町的商铺们

画面——参差不齐

要如何评价《如龙0》的画面……说实话我纠结了很长时间。要说差，显然不是，你看主角桐生一马和真岛吾朗，以及竹内力等演员出演的那些主要角色，精细得连脸上的毛孔和痣都能看得一清二楚，还有街道的设计，无论是光鲜的白天还是灯红酒绿的夜晚，置身其中宛如漫步在真实的街道里一样。但要说很好也谈不上，因为有很多细节也做得很随意，比如路人NPC的脸就像随便捏出来的，场景里部分建模也能找到很多瑕疵。这种参差不齐的感觉可能是玩家在游戏过程中感到最别扭的地方。不过从整体来说，本作画面还算可以接受的，勉强能对得起次世代主机的性能。

战斗——风格多变

《如龙0》这次两位主角都有3个战斗风格可以在战斗中自由切换，一共有6种风格。虽说简单归类无非是平衡、速度、力量每人各一种，但实际上每个风格还是有很大差异的。这些风格有各自的优势、但也有明显的弱点，比如真岛的强打者，时刻拿着棍子的设定就非常霸道，但是有撞墙会出硬直这个致命弱点。桐生的狂奔风格使用起来非常灵活，但是因为没有有效的破防手段，对比较硬的敌人会很吃力。因此可以说本作的性能差异比较平衡，玩家也可以根据实战来自由切换风格。不同风格的手感也有非常明显的区分，使用体验各不相同。

支线——玩之不尽

《0》这次的时代背景设定在上世纪80年代，因此有很多小游戏都是根据当时的世代背景来改编的，比如四驱车模型比赛，相信很多80后、90后的玩家对这些都有很多童年的回忆吧。还有就是电话交友俱乐部，这种古老的“约炮”方式现在可能会比较陌生，但是本作却做成了幽默诙谐的小游戏，让玩家在游玩的时候忍俊不禁。

房地产系统和夜店经营系统也可以认为是小游戏的一部分，不过它们的作用比其他小游戏高得多，毕竟这一作的主题是钱，玩家强化自身的能力也要用到钱，而这两个元素是最容易赚钱的，而且有专属的特殊剧情，甚至还跟玩家的能力强化挂钩，这既为玩家提供了一个可以有效赚钱升级的方案，同时也拓展了游戏的乐趣。至于这两个游戏，个人觉得真岛的夜店经营系统比桐生的房地产更有趣，因为夜店经营的时候玩家要全局管理这个店铺的环境，能赚到多少钱很大程度上是取决于玩家自己，而房地产更多时间是放置着就能赚到钱。

“《如龙》系列”向来有“日式GTA”的称号，虽说拿本作跟《GTA》实际比较，无论地图大小还是自由度都显得相形见绌，但是内容的丰富程度依然能让玩家从中找到很多乐趣。所以当你把支线和小游戏都玩过一遍之后，你就不会抱怨神室町和苍天堀地方太小而且走不出去了。

剧情——高潮迭起

《如龙0》这次采用了双主角的模式，剧情的推进方式是每人两章，在同一时间轴上互相交替并进。这跟之前的《4》和《5》每个人说完全部故事再换角色有很大的不同。算上最终章一共有17个章节，每个章节的流程不是很长，如果不做支线的话，玩家差不多有一半时间是在看剧情。虽然每章流程简短但是剧情安排却高潮迭起，而且每次换主角的时候都会刻意留一个巨大的悬念，吸引着玩家继续玩下去。

桐生和真岛两人分别位于神室町和苍天堀，一个是为了调查陷害自己的人而行动，另一个是为了暗杀（后来变成了保护）一名少女而行动，无论是地点还是目的，两人的行动似乎都是毫不相干的。但实际上他们的命运却紧密相连，通过层层抽丝剥茧，我们会慢慢了解到整事件的黑幕以及整个故事的全貌。

此外，本作通过各种复杂的矛盾冲突塑造的人物形象饱满，有血有肉。比如跟桐生打了5次的久濑就是感情变化最明显的角色之一，最初他对桐生的态度是不屑，吃了一次亏之后开始转化成穷追不舍的仇恨，再到为了击倒桐生而变得不择手段（从单挑变成了群殴），到最后知道自己完全无法战胜桐生，而桐生却多次没有杀死他之后，他开始对桐生的信念和坚持流露出钦佩的感情，并且在最后关头小小地帮了桐生一把。角色塑造的成功，也使得本作的剧情水到渠成般自然。

“《如龙》系列”诞生以来已经有10年，现在几乎是每年一作的速度推出新作，但是随着角色的老去，这个故事后面发展的空间注定会越来越小。《如龙5》之后连续两年都没有推出后续的故事，想必开发组已经碰到了剧情难以延续的问题，明年是《如龙6》还是继续出外传作品，现在已经无从判断，不过我们依然期待，明年能够玩到更精彩的《如龙》。

血源诅咒

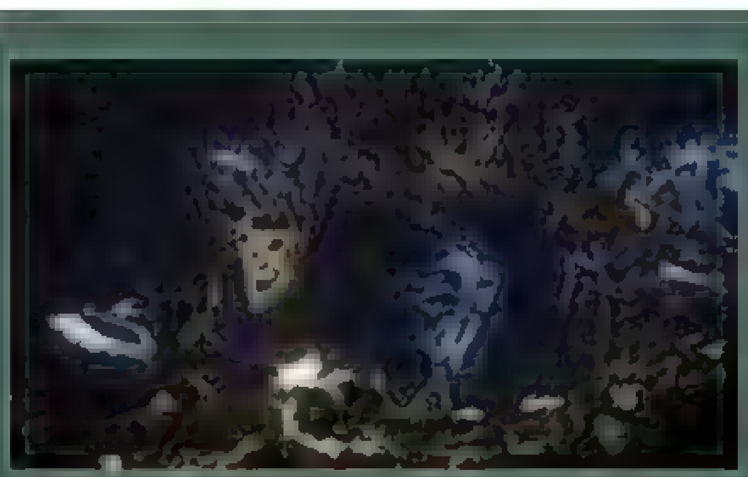
文：祁门红茶

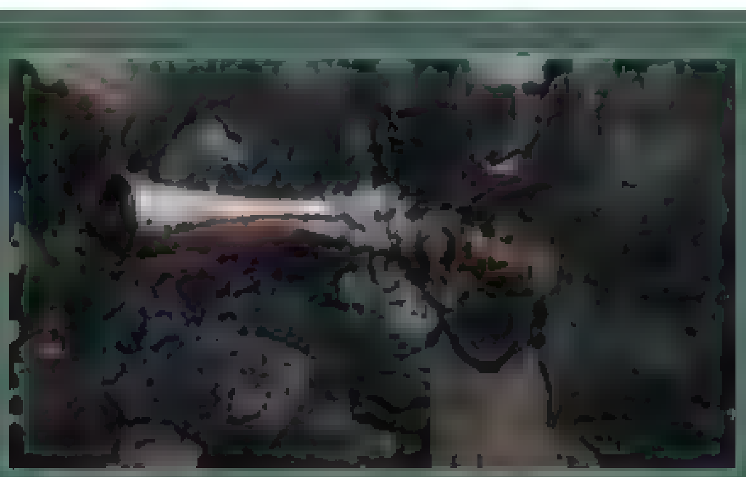
PS4

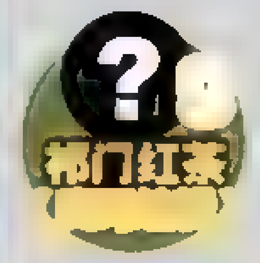
[游戏简介] From Software 在“《黑暗之魂》系列”之后再一次给玩家带来了一个硬派而迷人的动作冒险游戏。但和它的前辈们不同，玩家这次必须比以往更加小心、更加迅速、更加坚强还要更加勇敢，才能在这噩梦横行的狩猎之夜生存下来，并以生存者的姿态看到亚南第二天的日出。

- Bloodbrone
- SCE
- 动作冒险
- 2015年3月24日
- 美版

总分 28







买买买！

——祁门红茶被问到本作如何防止“一死钱掉光”时如此答道

6 小时前被虐如狗，6 小时后血脉喷张。

——已经在《血源诅咒》中斩杀了一半 BOSS 的乙太感叹道。

教练！请赐我一个强走药吧！我要跟这怪物死磕到底！

——已经被血源污染并杀红眼的梦叶咆哮▓

用死亡照亮前路

死亡——这大概是这个游戏里玩家最不可能避免的东西。虽然在关卡设置上比起“《黑暗之魂》系列”友善不少，但玩家依然会遭遇到不少的死亡。敌人强大的攻击力和高昂的攻击欲望使得玩家在对付每一个敌人时都不能放松警惕。不同的敌人对应着不同的攻击方式和行动模式，游戏中的每一个敌人都是如此的不同，他们的配合攻击能使玩家在游戏过程中头疼不已，而与他们的一次次遭遇过后，死亡变成了不可避免的结局。

但死亡仅仅是个开始，本作出色的难度设置使得每一次的死亡给玩家带来的不仅仅是挫败感，更多的是动力和经验。高伤害高速度的战斗系统对于敌我双方都是一样的，玩家通过不断的死亡获得战斗经验并变得比以前的自己更加强大。这里指的可不是什么角色扮演游戏中的经验值，而是存在于玩家脑海中的，实实在在的“经验”。

死亡惩罚是本作的亮点之一，一旦死亡所有金钱丢失的设定无疑让刚开始接触本作的玩家无所适从，但这系统同时也使游戏变得更加有趣。金钱（本作称之为“血之回响”）于本作的作用除了购买补给品及装备之外，还能使用为玩家的角色升级。回城卷轴高昂的价格使得玩家在长时间游戏之后都会遇到一个同样的问题：我是花费高昂的代价回去大本营把钱给花了，还是再往前探索一下寻找新的传送点好呢。这种“获得所有还是一无所有”的选择题成为了本作玩家时常遇到的问题，而这也使得玩家在沐血奋战之后看到传送点时的心情就和当年的不死人见到篝火一样，长舒一口气仿佛刚刚大难不死一般。

以勇气征服噩梦

在笔者写本文之前 ... 不对，应该是接下攻略任务之前，我曾不止一次担心我不能按时完成这个任务，并在截稿期前把游戏给玩通。正如许多被本作吸引却从来没有玩过“魂系列”的玩家一样，笔者以一个新来者的身份开始了本作的征程。而和预期中一样，笔者在流程中不止一次被游戏的难度给吓倒。但正如前文所说的，本作的难度设置相当出色。而除了每次死亡后获得经验教训之外，要想通关玩家还需要什么呢？或许，就是那么一点勇气。

本作的战斗节奏相当快，盾牌的弱化使得玩家失去了防御攻击的手段，取而代之的恰到好处的躲闪。迎击射击的出现使得每一次战斗更多意义上地变成了一场赌博——玩家自己跟自己的赌博。在敌人攻击到自身之前对敌人进行射击，使攻击停下并让敌人造成大硬直并借此对敌人造成大伤害。而在一旦失手就损伤惨重的本作，这个系统变得和玫瑰一样，迷人却浑身是刺。但只要玩家完全熟悉这个系统，战斗也会进而变得简单起来。而通过攻击回血这个设定也使得本作的战斗变成了“沐血奋战”，“有借有还”的战斗使得本作战斗血腥程度和爽快感上升到一个很高的层次，那种生死一线间的快感让玩家难以自拔。

疯狂而迷人的亚南

本作的流程几乎全部都是发生在亚南这个不大不小的城镇。玩家从亚南中心出发，一路走过寂静肃穆的大教堂、了无生气的旧亚南、幽深恐怖的禁闭森林、扭曲怪诞的噩梦边境、庄严华丽的凯因赫斯特城堡，这些场景从建筑到敌人绝无重复。玩家独自一人面对着成群疯狂的非人之物，耳边不时传来敌人的脚步声、来自民居的低声细语和近乎疯狂的笑声，阴暗的不知道潜伏着什么的小巷角落，以上种种细节都把玩家带进了一个近乎疯狂的世界，这使得玩家能更加投入到这个世界的探索中去。

本作的剧情相当艰涩，以相对小众向的克苏鲁神话作为故事背景的剧情使得大部分玩家通关之后对剧情还是一知半解。但即便如此，本作依然给玩家带来许多印象深刻的人物，而这些人物在补完本作世界观的同时，也给玩家在这个近乎疯狂的世界里找到了除了那盏发着紫光的灯以外的安宁和救赎。而耐人寻味的故事也时刻提醒着玩家，在这个疯狂的世界，表面正常的人可能才是最可怕的。

本作的支线有许多可挖掘的地方，在游戏发售后近一周的今天，笔者在某些游戏论坛上看到的和游戏相关的帖子中，其涉及最多的相关内容并不是什么通关指南，而是如何拯救所有 NPC。令人惊讶的是，这些支线大多一没奖励，二没奖杯，但这些 NPC 却能让玩家如此牵挂。不得不说在这方面，这游戏已经做得比许多同类游戏好很多。

游戏的在线部分给予了玩家与玩家之间进行合作和对战的机会。“留言”系统的保留使得本作相对孤独的旅程中增添了一丝淡淡的人情味，看着其他玩家的助言（当然也有可能是在逗你玩）一边探索是本作的其中一个乐趣。“给留言点赞能给留言者补满血”的设定更是温暖人心，真是“只要人人都点一个赞，世界将变成美好的人间。“

不可避免的诅咒

本作听起来是如此的完美，但却依然有着一些不可忽视的缺点。过长的读取时间能让不少玩家抓狂，特别每死一次就要花费近 40 秒看读取画面的设定让这个“死不停”的本作游戏时间被无谓的增长。如果说读取时间是制作组故意而为之，那么来自视角的硬伤就显得美中不足了。本作中每次与大型敌人战斗，玩家首先要克服的不是来自巨大敌人的恐惧，而是来自视角的妨碍。锁定之后经常看不到敌人的全貌，在对付一些攻击动作从高处开始的敌人时，这缺点无疑让人有点恼火。

总结

From Software 在本作中完美地解决了硬核向和大众向的共存问题，本作让我们看到了一个难度很高，但却能让所有玩家都乐在其中的好游戏。而无论你是个动作游戏达人，还是个动作游戏苦手，一旦陷入其中，便会沉迷于本作有趣的探索和战斗之中。而你在玩通这游戏之后，除了能瘦几斤之外（喂），获得的成就感和快感也是其他游戏所不能给你的，而你需要的，仅仅只是把游戏碟放入你的 PS4 然后开始游戏的勇气而已。

热点追踪 NEWS REVIEW

深度解读业界动向
全面剖析要闻因果

小岛迷踪 离职风波的背后

已经消失多日的小岛秀夫 究竟是离职还是与玩家玩捉迷藏?

Konami 游戏部门重组?

小岛秀夫曾是 Konami 最重要的品牌之一，在其所有作品上，都骄傲地打出了“A Hideo Kojima Game”，就像好莱坞名导作品一样。《潜龙谍影Ⅴ 幻痛》公布至今的官方宣传资料里，也都离不开“A Hideo Kojima Game”。但是在新官网的游戏标题 LOGO 旁边，却消除了该字样。

小岛潜行?

在《潜龙谍影Ⅴ 幻痛》发售之前，制作人小岛秀夫也进入了“潜行”模式。

小岛秀夫的行踪成为近日游戏业界的最大谜团。最早发现情况不对劲的是 reddit 和 NeoGAF 论坛的一些网友，他们发现在 Konami 的官方网站上，小岛秀夫从高管名单中消失了。在其官网上有一份 2015 年 4 月 1 日开始生效的新高管委任名单，作为原 Konami 数字娱乐公司副社长的小岛秀夫，并未在名单中出现。

接着有人发现 Kojima Productions 的官方网站被更名为“Metal Gear 门户站”，Kojima

▲在说了足足 15 年后，小岛秀夫终于要真正摆脱《潜龙谍影》了?

这个名字完全找不到了。与此同时，Konami 在推特上开通了全新的 Metal Gear 官方账号。此外，洛杉矶的 Kojima Productions 分公司(《Metal Gear Online》开发工作室)被更名为 Konami 洛杉矶工作室。

看起来，Konami 正在将“小岛秀夫”这个名字完全抹掉，仿佛他从未存在。

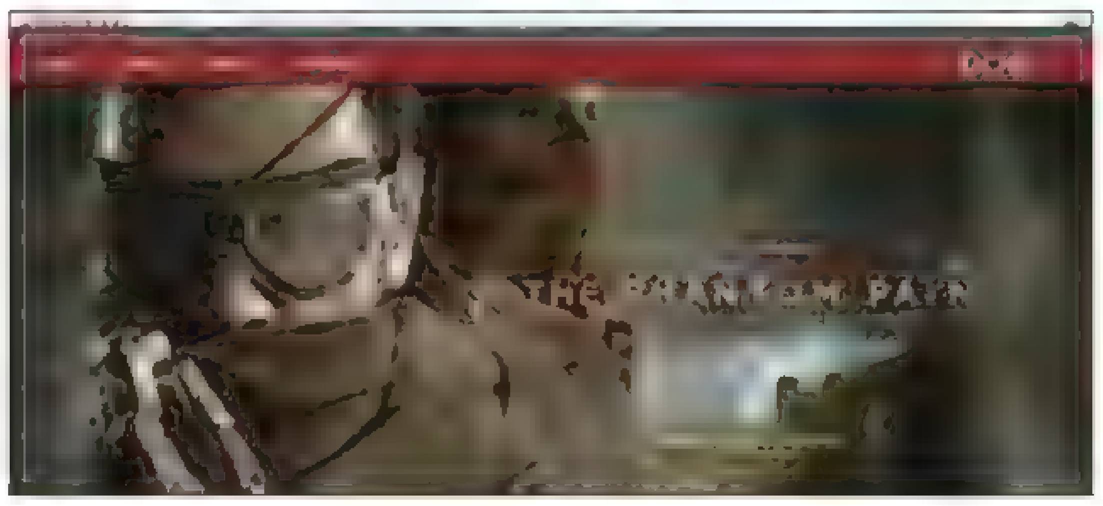
这些迹象让人无法不怀疑小岛秀夫已经离职。于是媒体纷纷联络 Konami 公关部，得到的回答是：“Konami 数字娱乐，包括小岛先生，将继续开发与支持《Metal Gear》的产品，请期待未来的声明。”

但这个答案显然是无法令人满意的。即使离职，也可以继续以签约制作人的身分参与《潜龙谍影Ⅴ 幻痛》的后期开发工作，就像上田文人还在继续做《最后的守护者》一样。

就在玩家与媒体猜测纷纷之时，小岛秀夫个人推特上发了几个字：“出发了”。小岛秀夫本人就是一个最厉害的公关天才，最善于与媒体和网友捉迷藏，通过似是而非的线索引发各界猜测，从而提高关注度。小岛秀夫不会不知道目前他的动向正是网络热门话题，故意留下这几个字，明显是要让大家讨论得更热烈。因此有人怀疑这一切只是小岛秀夫和 Konami 串通起来做的一次炒作，无非是为了让大家继续保持对《潜龙谍影Ⅴ 幻痛》的高度关注，让更多人相信这次真是小岛秀夫的最后一个《MGS》。在此之前，小岛秀夫曾对媒体说：“《潜龙谍影Ⅴ》将会是我的最后一个《MGS》”，但是无人相信，因为他从《MGS2》就开始这么说，到现在至少说了 15 年了。上演一出“小岛秀夫离职”的戏，才能让大家相信《MGS Ⅴ》将成为小岛的绝响，有利于提高销量。

面对外界的质疑，Konami 接连数次发表声明。在之后的官方声明中说，Konami 最近进行了一次开发机构的改革，这次改组之后，不止是 Kojima Productions，其他有自己独立名字的

> 可是玩家仍然没有从这回应中得到答案，没有人怀疑小岛秀夫对《MGS Ⅴ》的投入，大家想知道的是这游戏发售后，小岛秀夫是否与 Konami 再无瓜葛？今后的《Metal Gear》还有正在开发中的新《寂静岭》将何去何从？



▲之前官网上的 MGS 幻痛有“A Hideo Kojima Game”字样。

▲新官网上已经没有 Hideo Kojima。

内部开发公司，都将并入到公司总部的组织架构，不再以分公司的身分存在，这就是 Kojima Productions 名字消失的原因。官方推特中再次确认，小岛秀夫正在全身心参与《潜龙谍影 V》的开发，主要开发成员都在进行最后开发阶段的冲刺，并没有发生什么变动。

这些声明看起来较为合理的解答了一些问题，但是仍然无非解释为何要把“A Hideo Kojima Game”取消掉。就算架构变更，小岛秀夫仍然是制作人，如果他仍然在职，为何要将这个培养了十几年的品牌抹杀掉？官方推特中有很多网友回复表示要求小岛秀夫本人出来给个说法，很多论坛的网友都表示不相信官方声明。小岛秀夫一直很乐于在媒体上露面，如果这次只是误会，为何他不自己出来澄清？

对此，Konami 公关人员在日本游戏网站 Gamespark 进行了解答，首先是再次强调“他仍然是 Konami 的职员，正在将全部精力用来开发《潜龙谍影 V 幻痛》”，但是当记者问到小岛是以全职还是签约制作人的身分参与开发时，公关人员回答“不能对个人的雇佣形式做评论”。当记者问“据传 Kojima Productions 的职员被限制使用电子邮件和网络是否属实”，对方回答：“确实在这次机构改革后，有些地方进行了修订。”目的是创造一个让员工能够更加“心无旁骛进行开发”的工作环境。于是记者接着问这是否表示小岛秀夫将会不再经常做采访，

■因为小岛秀夫的参与而备受关注的《P.T.》难道将加入传奇雾件行列?

© Konami Digital Entertainment

Konami 对此给予了肯定的答复。

事情发展至此，小岛秀夫究竟是否离职仍是未解之谜。无论 Konami 如何解释，网友都不相信。关注事态的人们都在等待当事人自己出面回应。3 月 21 日，小岛秀夫终于在千呼万唤之中出面回应：“我要向大家保证，我是 100% 参与并将继续参与《潜龙谍影 V 幻痛》的开发，它将会是我有史以来最好的游戏，不要错过！”

可是玩家仍然没有从这回应中得到答案，没有人怀疑小岛秀夫对《MGS V》的投入，大家想知道的是这游戏发售后，小岛秀夫是否与 Konami 再无瓜葛？今后的《Metal Gear》还有正在开发中的新《寂静岭》将何去何从？

日系制作人的集体沉沦

小岛秀夫的个人推特账号一直非常活跃，平均每天更新数条甚至十几条，晒美食、晒宅物、讨论电影，几乎从未间断。但是从 3 月 19 日开始，他的推特再也没有更新过。此外，小岛秀夫过去每周都有视频直播，而最近一周的直播已经被取消。

另一方面，Konami 似乎已经在为“后小岛秀夫时代”做准备。3 月 20 日，Konami 确认其正在开发《Metal Gear》新作，并且开始为该作招募开发人员。值得注意的是 Konami 的招聘启事中写的是《Metal Gear》而不是《Metal Gear Solid》，实际上在 Konami 近日的各种声明中，关于此系列都是称“MG”而非过去常用的“MGS”。有一种理论认为，小岛秀夫作为《MGS》的缔造者以及长期以来的品牌代言人，可能拥有该品牌的部分所有权，或者与 Konami 之间签订了关于该品牌的某种协议。而近期双方可能在该系列的发展方向或利益分配方面产生了分歧，造成小岛秀夫离职，Konami 方面因为协议约束无法在没有小岛秀夫许可的情况下继续使用《MGS》品牌，因此今后新作只能叫《Metal Gear》。当然，小岛秀夫与 Konami 方面可能永远都不会对这种内幕细节做说明，所以这一切只能是推测。

无论小岛秀夫是否已离职，有一点可以肯定——Konami 将全面淡化制作人色彩。也就是说不再对制作人进行过度包装，使得制作人这个品牌凌驾于公司品牌之上。在制作人包装方面，Konami 曾经开创了业界先河，而这一切正是从一代《潜龙谍影》开始。在 90 年代，制作人概念并不像今天这么有存在感。虽然早在 1983 年 EA 就提出将制作人当成摇滚明星一样进行包装，让玩家能够因为某个制作人而购买他们的游戏。但是一直以来，无论是欧美还是日本，对于所谓的制作人包装，无非就是在游戏杂志或网站上露露脸做个采访。直到 90 年代，即使是宫本茂这种神级制作人，也很少有机会出现在主流媒体。而在《潜龙谍影》发售之前，Konami 投放了一系列围绕小岛秀夫的电视广告，砸重金在各大国家级电视台黄金时段播出。这在游戏业内几乎是史无前例的。小岛秀夫这个制作人品牌的塑造就是由此开始。

当时 Konami 将《潜龙谍影》当做一款电影级游戏，在市场营销方面大量借鉴了电影的方法，其中之一就是炒作导演实力。于是在电视广告播出的同时，小岛秀夫在各大媒体频频露面，不仅是游戏媒体，也包括许多娱乐媒体与综合媒体。在 Konami 的强势包装以及《MGS》自身出色品质的推动下，小岛秀夫成为 90 年代末期日本知名度最高的制作人，超过了宫本茂。2001 年美国《新闻周刊》将他评为“开启未来的十大人物”之一。

Konami 对小岛秀夫的包装炒作也带动了日本同行的制作人包装热，三上真司、坂口博

◀《MGS V》的确有可能是系列当中的最高作，但也有可能是最昂贵的一作。

▼构成白金工作室主力的制作人几乎都是当年 CAPCOM 的叛将。

信等顶尖制作人都是在这一时期被搬上了神坛。名制作人就像名导演一样，可以让玩家对一款新作产生信心，对于核心玩家有很强的号召力。但游戏公司的高管们同时也发现这些制作人可能成为一个不可控的因素。在 CAPCOM，明星制作人云集的第四开发部爆发了内乱，最后三上真司、神谷英树等悉数离职。后来 CAPCOM 干脆重点栽培创始人之子辻本良三。Tecmo 的板垣伴信因对奖金不满而状告公司及社长，并拉拢大批员工集体诉讼，造成 Tecmo 股价连续狂跌，几乎陷入破产危机，最后只能与 Koei 合并……此外，日本的大部分制作人其实也离不开他们的成名作。实力有目共睹的三上真司，离开《生化危机》之后开发了多款大投资的游戏，大部分销量不佳，口碑也并不理想。板垣伴信创业至今仍无作品面世。坂口博信在微软雄厚财力支持下也未能成事……这一切令人感叹游戏制作人的票房影响力终究不如电影名导。因此我们可以看到近几年日本游戏公司已经不怎么炒作制作人概念。5 年来，除了 FromSoftware 的宫崎英高外，几乎没有哪个制作人新秀能拿得出手。

「因此我们可以看到近几年日本游戏公司已经不怎么炒作制作人概念。5 年来，除了 FromSoftware 的宫崎英高外，几乎没有哪个制作人新秀能拿得出手。」

那么 Konami 为何能够放弃小岛秀夫这张王牌？对于 Konami 来说，Hideo Kojima 这个名字就是一个 IP，打上这个名字至少就有一定程度的销量保障。由小岛秀夫经手的新《寂静岭》大有复活之势。但小岛所追求的电影级大制作也意味着巨大的投资，《潜龙谍影 V 幻痛》的成本可能在 1 亿美元以上，用这笔钱可以开发几十款手游。在 Konami 以及大部分日本厂商看来，家用机游戏的投入产出比明显不如手游。日本的 AAA 大作正在绝迹，小岛秀夫离去后，硕果仅存的《潜龙谍影》或许也会向手游靠拢。

艺术家的缺失

日本游戏产业正在转型为手游主导，大量氪金游戏成为收入主力。此类游戏虽然营收实力强劲，但是其盈利模式未免有投机取巧之嫌，很难像过去的 AAA 大作那样令人敬佩。而这种所谓手游大作的制作人，也许可以让公司高管和风险投资者们青睐，却难以赢得玩家的尊敬。此外，随着全面网络化的到来，游戏正在从商品变成一种持续性的网络服务，制作人的概念势必会进一步弱化，手游时代注定难以诞生受万人敬仰的制作人。

文学、美术、电影、音乐等每一种艺术类型，都是通过一些伟大的艺术家推动着艺术形式的发展，而被称为第九艺术的游戏，不仅没有几个真正家喻户晓的制作人，未来的制作人孵化机制更可能不断弱化，这是一个令人忧伤的事实。而更令人担忧的事，这一切丝毫没有改观的迹象。

◀坂口博信的《特拉之战》是日本知名制作人在手游领域难得的成功作品，但又有多少玩家是冲着他的名号而去玩这款游戏呢？

打开手游之门 任天堂的质变

山内溥逝世后

任天堂的权力架构发生了根本的变化

可能是其推行手游战略的原因

进军手游

任天堂与 DeNA 的联合新闻发布会之后，其股价开始飙涨，连续两天接近涨停。3 月 17 日，任天堂市值为 1 兆 9947 亿日元，到 18 日直接冲击涨停线，19 日收盘时其市值已达 2 兆 7059 亿日元。短短两日，任天堂市值膨胀了 7000 多亿日元，超过日本全年的游戏市场总收入。

任天堂的股票已经萎靡了三年，但今年以来，投资者们开始对其重拾信心。首先是结束了三年的持续亏损，预计将达到 200 亿日元的营业利润。虽然与岩田聪曾经立下的 1000 亿日元盈利目标相去甚远，但这对任天堂来说毕竟是几年来难得的利好。一些分析家将此视为任天堂开始复苏的迹象。SMBC 日兴证券分析师前田荣二向投资者发布的任天堂股价指导目标是 1.4 万日元每股。结果在新闻发布会召开后任天堂股价就轻松突破了 1.7 万日元。

也有分析家对任天堂在智能手机时代的竞争力表示怀疑，ACE 经济研究所分析师安田秀树认为，专用游戏机与智能手机之间的区别，就像百货店之于超市，其商业模式有本质的区别。当前股价的暴涨，只不过是短期过热现象。岩田聪也向《日本经济新闻》承认："智能设备战略一旦出错，将会产生巨大的风险。"

虽然任天堂本财年实现了扭亏为盈，但其主要原因是日元汇率支持走弱，以海外市场为主力的任天堂将外币兑换为日元结算时获得了可观的汇兑收益。任天堂本身的经营状况并未改善，甚至在很多方面都在继续恶化。Wii U 目前的全球周销量连 PSV 都不如，与 PS4 相比相差四五倍，岩田聪也承认对其现状不满意，大部分第三方更是早已放弃 Wii U。3DS 随着新机型的推出销量大幅增长，但是从 2 月底开始其在日本的销量重新被 PSV 超越，并未形成持续的领先优势。

互联网思维

有业内人士认为，任天堂如今的艰难处境，从根本上说是因其缺乏互联网基因。以

■许多人把任天堂与DeNA合作视为任天堂对于市场的屈服，但是实际这一举措的内涵绝不止于此

2007年iPhone的发布为标志，消费电子行业以令人瞠目结舌的速度进入互联网时代，“互联网思维”成为商界最炙手可热的新理念。智能设备遍地开花，O2O的商业模式正触及生活的每一个角落，互联网正在深刻地改变人类的生活方式。任天堂从FC时代就开始摸索互联网，30年来并无建树。Wii U与3DS的网络体验备受挖苦，与手游行业相比明显落后于时代。索尼与微软都可谓这场互联网革命的失败者，更何况任天堂。

家用机市场被索尼与微软蚕食，赖以生存的掌机被手游冲击，任天堂意识到自己难以扭转时代的潮流，唯有顺应时势。不过任天堂对网络服务缺乏经验，要走这条路，任天堂需要盟友。

早在2010年6月，DeNA的守安功社长就已登门拜访岩田聡，希望能够获得任天堂的IP授权，在其社交游戏平台Mobage上推出任天堂的关联游戏。实际上不止是DeNA，当时各大手游和社交游戏公司几乎都找过任天堂，全都被岩田聡一一回绝。在这些追求者中，DeNA是最有诚意的。守安功社长从2010年中开始连续四年定期拜会任天堂，无疑是推动此次合作的关键人物。在IP授权被回绝之后，DeNA又提出“用我们的技术与优势，共同制作一些新形态的游戏”。

从2012年开始，基于网页端的社交游戏市场从巅峰花落，DeNA感觉到了市场的寒意，同时也加紧了对任天堂的追求。岩田聡说：“当时DeNA其实对全球游戏IP进行了一次全面评估。我们这30年来，一直在进行IP的培育，而不是对IP收益进行短期最大化。通过我们的努力以及一些运气因素，任天堂的IP阵容应该说是全球最丰富的。”

从2014年开始，DeNA的努力终于破冰，与任天堂之间的合作谈判取得了实质性的成果。2014年夏季到秋季，双方共同解决了多方面的细节问题。

后山内溥时代

任天堂之所以能够改变过去“绝对不做手机游戏”的坚决态度，与前社长山内溥逝世有关。从FC时代开始，山内溥就制定了“任天堂的游戏绝不会在非任天堂的主机上出现”的铁律。此后虽然山内溥将社长之位交给了岩田聡，并退出了日常管理事务，但“不为其他硬件做游戏”是他的底线，而作为任天堂最大单一股东的山内溥在重大决策方面仍然有决定权。

2013年9月，山内溥病逝。之后不久，山内溥家族表示想要出售所继承的任天堂股份。2014年2月，任天堂启动了价值1142亿日元的股票回购计划，事实上相当于任天堂将创始人家族的股票回收，从此任天堂不再是

▲ DeNA与任天堂的合作，也可以被视为是联手对抗时代潮流变幻带来的挑战。

山内家的家族企业，成为一个真正的现代化股份有限公司。目前任天堂的三大股东分别为美国道富银行、摩根大通银行和京都银行，前十大股东大部分为各类银行与投资机构。股权的变化意味着任天堂专制时代的彻底结束，各大主要股东关心的不是任天堂的游戏质量，而是财务报表。由于任天堂连续三年亏损，岩田聡的经营策略备受股东质疑，每次股东大会都有人言辞激烈地抨击岩田聡。山内溥这个大股东辞世后，岩田聡即使坚持其遗愿，也已改变不了任天堂将要做手游的现实。坚持的结果无非是两个：其一，大股东们召开董事会罢免岩田聡，并聘请新社长推行手游战略。其二，乖乖就范。如果任天堂另聘新社长，很可能其手游战略会更加激进，全面氪金化不可避免。而由岩田聡亲自制定手游战略，至少还能坚持任天堂的企业文化，摸索一条新的手游之路。

无论任天堂未来在手游市场发展的如何，至少现在股东们的需求得到了满足，持续上涨的股价让他们的投资获得了立竿见影的成果。

安心的游戏

岩田聡一直对手游犹豫不决的另一个原因是F2P商业模式可能造成的道德批判。几十年来，任天堂的游戏能在低龄市场长期独占鳌头，正是因为家长们对任天堂这个品牌足够放心，给孩子们购买游戏类礼物，任天堂品牌是首选。这得益于任天堂一贯的健康游戏理念，“保护孩子”是任天堂的根本原则。而F2P会导致孩子们因不知情而大量误付费，深受家长厌恶。日式手游常见的抽卡等盈利模式已成为全民争议的话题。

岩田聡说，之所以与DeNA合作，其中一个原因就是DeNA也有“保护孩子”的共同理念。其创始人南场智子得知Mobage成为青少年援助交际的温床后在公司内部大发雷霆，要求各部门立即给出对策，并表示：“损失几亿日元没关系，绝对要实现儿童零受害。”从社会道德角度来说，保护儿童是企业应尽的义务。而从长远的商业发展来说，某些商业行为可以获得短期利益，但是却损伤了品牌声誉，对于任天堂这种百年老店可能是得不偿失。如何在进军手游的同时，维护其卓越的品牌形象？这是当前任天堂考量的主要问题。DeNA在南场智子的带领下，已经在这方面探索多时，并且制定了一套新的机制。

任天堂如何制作“令人安心”的手机游戏？目前这仍然是一个谜。岩田聡说，任天堂做手

「任天堂从FC时代就开始摸索互联网，30年来并无建树。Wii U与3DS的网络体验备受挖苦，与手游行业相比明显落后于时代。索尼与微软都可谓这场互联网革命的失败者，更何况任天堂。」

游最重要的原因，是要让如今的孩子们知道任天堂的 IP。如今的 00 后乃至 10 后，大部分并不认识马里奥、皮卡丘，他们玩的是《我的世界》、《糖果传奇》，对于低龄市场为主的任天堂，这才是最危险的现象。如果失去了这一代人，对任天堂的打击可能是毁灭性的的。如何把握下一代消费者，是整个泛娱乐行业的共同话题，这也是微软不惜斥资数十亿美元收购《我的世界》开发商的原因。任天堂也希望通过与 DeNA 的合作，让如今的中小学生知道并喜爱任天堂的游戏。

▲无论如何，起码在这场合作当中，岩田聪又一次顶过了任天堂面临的短期危机。

▲手游领域对于低龄玩家的游戏观影响不容忽视，而任天堂想要夺回这片市场，则必须改变思维方式。

培育新玩家

岩田聪说，任天堂做手游的真正目的，是让玩家通过手游爱上任天堂的 IP，然后去购买专门的软硬件享受更深度有趣的内容。因此任天堂将会更重视 DAU（日均活跃用户量），而不是 ARPU（用户平均花费）。按照这个逻辑来说，任天堂应该推出付费点较少、埋坑较少的良心手游，而不是以少数“鲸鱼用户”为主要目标的重度坑钱手游。也就是说，任天堂的手游应该是以“短平快”的创意休闲型游戏为主，具体可以参考《瓦里奥制造》等作品。此外，根据岩田聪“用手游为主机游戏培养新用户”的策略，可以设想任天堂为其家用机或掌机大作开发预热或体验性质的手游。比如在 3DS 版《马里奥赛车》新作发售前，做一个 DEMO 性质的手游版，免费向玩家提供。游戏结束后可直接跳转到任天堂的在线商城，可以马上订购 3DS 主机和游戏。或者在《塞尔达传说》新作发售前做一个手游版的前传，在剧情高潮处戛然而止，只有购买主机版才能接着玩。以任天堂的影响力，即使其手游版只是 DEMO 性质，只要免费提供仍然会有强大的冲榜实力，进入榜单前列之后就能不断扩大用户覆盖面，实现扩大游戏人口的目标。至于与 DeNA 合作开发的手游，因为确认将以任天堂为开发主体，DeNA 主要负责运营层面，因此在游戏体验方面也将不同于当今的主要手游类型。

在任天堂与 DeNA 联合发布会之后的答记者问中，岩田聪表示之所以同时公开新主机 NX，就是为了告诉世人任天堂不会放弃硬件。不过 NX 与手游计划同时公布，让大部分人认为这将会是一部安卓系统的硬件，可能是游戏型手机 / 平板电脑 / 机顶盒。实际上任天堂对此没有透露任何消息，NX 完全有可能就是 Wii U 或 3DS 的换代产品，又或者是任天堂此前宣布的“健康用途的新设备”。无论如何，这款主机应该与手机有更好的结合，就像智能手表、智能手环与手机的结合一样。打造一个依附于手机的完整生态，这才是移动互联时代的应有思维。

> 不过 NX 与手游计划同时公布，让大部分人认为这将会是一部安卓系统的硬件，可能是游戏型手机 / 平板电脑 / 机顶盒。实际上任天堂对此没有透露任何消息，NX 完全有可能就是 Wii U 或 3DS 的换代产品，又或者是任天堂此前宣布的“健康用途的新设备”。

从一个带着稚气的大学生到在孤岛之上生还的幸存者，劳拉·克劳馥被命运推上了她不曾想象过的道路。潜藏在她血脉之中的探险者基因被粗暴地激活，每一次遭受的肉体伤害和每一次为了生存而实行的杀戮都在她的精神上留下了深刻的疤痕。当她重新返回正常的人类社会，伤痕累累的肉体正在逐渐恢复，但是千疮百孔的内心，却无法依靠所谓的心理疗法去治愈。

劳拉·克劳馥的经历独一无二，她面临的并非是源自于内心欲望的挣扎所带来的困扰，而是在被残酷地推入了另一个根本不被常人所了解和理解的世界后，体内属于文明世界的社会思维和野性的本能之间产生了剧烈的冲突。位于龙三角地区的孤岛，一群为了生存和活命而联合起来的雇佣兵和暴徒，还有崇拜太阳并且与邪马台女王有着密切联系的邪教，这种种完全超乎常识的遭遇，让任何没有亲身经历过的人都认为劳拉已经疯了。

或许她的确疯了，如果没有那种源自内在近乎疯狂般的勇气，她根本无法在孤岛上幸存，而为了证明自己的所见所闻并非是在极限状态之下的幻觉，数次在生死边缘挣扎并非只是她脑内的幻想，劳拉选择了一种独特的方式来治疗自己的心。

她踏上了前往西伯利亚的道路，寻找传说中13世纪时被建立的神秘城市Kitezh，试图用发掘传说的方式，来证实自己的经历并非虚妄。或许她自己也不曾想到，当命运为她打开了一条新的道路后，这一次，是她自己的意愿，让她在探险这条道路上越走越远。

她不再是幸存者劳拉，这一次，她终于以盗墓者劳拉的身分，踏出了第一步。

文 [illegible] 美编 [illegible]

RISE OF THE TOMB RAIDER

古墓丽影 崛起	Square Enix	动作冒险
多机种 Rise of the Tomb Raider		美版
2015年末	本地1人 在线多人	对应年龄 未定
售价为XOne/X360:59.99美元		

©Tomb Raider © Square Enix Ltd

整装待发

在前作《古墓丽影》当中，劳拉是一位海难的幸存者，所以她手头上并没有非常齐全的生存装备，在一开始，她只能够使用一根形状和攀山镐类似的硬骨来作为自己的求生和护身工具，随后获得的各种装备也是东拼四凑，既有从岛上暴徒尸体上拿来的弓箭，也有从死在岛上的日军尸体手里拿到的霰弹枪，还有利用岛上现成的绳索制作的绳索箭等等。

但在这一次的冒险当中，劳拉已是有备而来。孤岛上经历让她累积了丰富的生存经验，而重归人类社会则让她有了获取物资的机会。所以当这一次劳拉踏上西伯利亚的土地时，她已经整装待发，准备好面对一切艰险的环境。

夹克与裤子

本次劳拉需要挑战的是极端的户外环境，所以最为基本的衣装就是一件能够应对多变环境的外衣。劳拉本作身穿的外衣并不花俏，走的是朴素的实用路线，不但有两大大容量口袋，长袖和后方带有兜帽的设计也确保了服装的泛用性。当然为了提高保暖性能，劳拉还额外戴上了一条围巾用作保暖。下身的裤子走的是和夹克类似的实用路线，在大腿的两侧各有一个大口袋，能够装入一定量的物品，不过右方口袋已经被枪套所压住。

项链

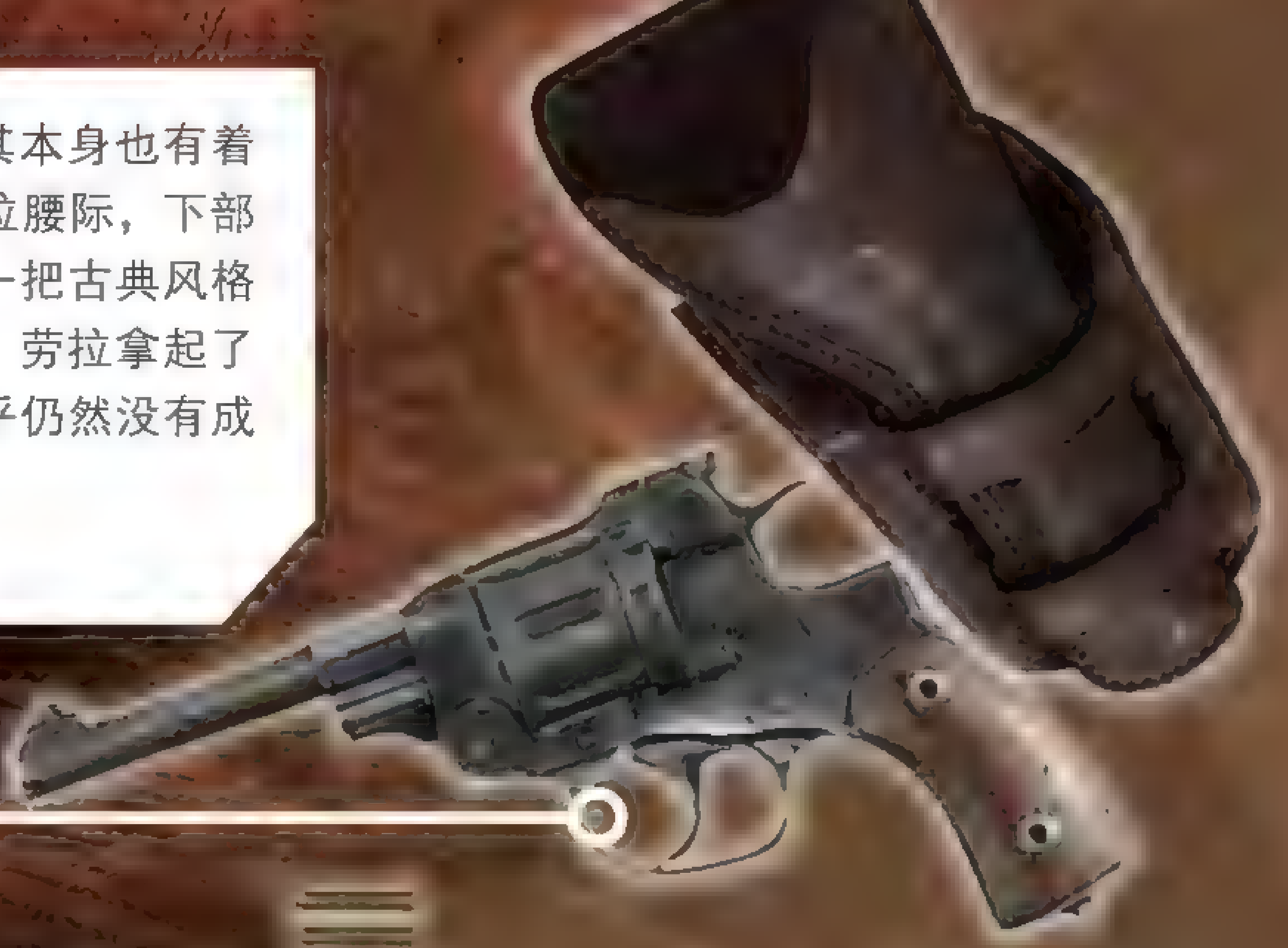
由一块翡翠雕琢成的项链吊饰，其中央却镂空出了勾玉的造型。这是劳拉的第一个考古成果，当她找到这枚充满历史的饰品时才5岁大。在前作当中，这枚玉石陪伴着劳拉在孤岛上出生入死，仍然紧紧贴在她胸前，而在《崛起》当中，它将继续作为劳拉寻宝天赋的证明，与她再次挑战极限。

靴子

有着外翻皮层的户外靴，鞋底有足足一英寸厚，皮革外层能够防水，拉链和绑绳结合的穿着方式也保证了其不容易从脚上脱落。

枪套与手枪

用于携带劳拉配枪的枪套，其本身也有着类似腰带的功能，上部环绕在劳拉腰际，下部分固定在她的右腿上，里面装着一把古典风格的俄式左轮。虽然在前作的最后，劳拉拿起了系列标志性的双枪，但是枪械似乎仍然没有成为她的首选武器。



战术小刀

劳拉腰部的后方还在枪套自带的腰带上挂着额外的装备，其中之一就是野外生存当中非常有用的战术小刀，本身既是一把能够用于近战和暗杀的武器，也是切割植物果实、动物的肉和挡路的藤蔓时的实用工具，在熟练的使用者手中甚至能够当做打火器来使用，所以虽然这不是劳拉装备中科技含量最高的武器，却是最符合野外生存需要的装备。

子弹袋

除了小刀，劳拉身后还带着两个子弹袋，体积较小的手枪子弹被放在了能够用套索拉紧的皮袋当中，防止在运动中掉落，尺寸要更大更长的步枪子弹被固定在了有便利开启卡扣的皮夹中，开口为中央部分，方便在开启时直接拿出步枪子弹，不会被皮夹本身卡住。

攀山镐

同样是前作当中的重要生存道具，充当着攀爬工具、近战武器和转动机关的临时手把。不过因为前作当中劳拉的身分是幸存者，所以她手上的攀山镐也经历过进化，从最开始的弯曲骨头到最后更换为了一把极为结实的攀山工具。本作当中劳拉仍然会使用这把工具，当她在悬崖峭壁之间攀爬飞跃时，攀山镐将会成为她手臂的延伸，帮助她征服冰山和峡谷。

登山扣

这是劳拉身上最典型的现代科技产物，也是前作当中不曾出现的元素。除了用来固定登山索和劳拉自身的连接，做工厚实坚固的登山扣也是非常可靠的支撑挂件，说不定在劳拉于滑索上滑行和传递物资时能够提供可靠的帮助。

弓箭与箭袋

在孤岛上为了生存而战时，弓箭是劳拉最强大的武器，无论是杀敌还是用作环境解谜时的工具都有着良好的表现，所以难怪本作当中，已经回归文明世界的劳拉也并没有放弃这种看似落后的远程冷兵器。不过劳拉在本作当中的弓箭摆脱了前作当中前期粗糙的造型，虽然弓是全木制，却有着漂亮而玄奥的花纹，反倒是纯粹用皮革和绳索打造的箭袋颇有种荒野味道。

闪光棒

在前作当中，火炬是劳拉最为重要的是照明工具，这种照明工具的好处自然是获取相对容易，虽然有着一定的游戏性安排痕迹，但游戏中的孤岛上的确有着大量火炬和用于将其点燃的火盆存在。但是火炬本身作为照明工具的局限性也非常明显，一道小小的瀑布就可以让其熄灭。而在本作当中，劳拉选择了闪光棒而不是高科技化的手电筒，毕竟后者相对于劳拉将要探索的环境来说，显得有点过于娇贵，对于电池的依赖也是个缺点，而只靠化学反应发光的闪光棒虽然也有着自身的限制，却能够更好地适应野外环境。

冰封之城

提到 Kitezh 城，相信大多数读者都并不熟悉，而这也正是本作的开发商水晶动力的目的所在，在劳拉的全新冒险当中，他们选择了一个在探险游戏当中并不常用的地点，以试图给玩家们带来耳目一新的故事与环境体验，也得以让他们自身获得更为充分的创意发挥空间。

传说起源

在真正的历史传说之中，Kitezh 城由弗拉基米尔大太子亲手建立，而且这指的是两座城市，小 Kitezh 城全名为 Maly Kitezh，位于伏尔加河畔，而其后，大太子跨越数道河流，并最终在斯维特罗亚尔湖旁找到了一处美丽的土地。于是他在这里建立起了规模更为宏大的 Bolshoy Kitezh，也就是大 Kitezh 城。

传闻中，大 Kitezh 城拥有着美不胜收的风光和远超当时科技水平的技术，是一处充满了神秘色彩的世外桃源。但是任何美丽事物似乎都无法逃过战争和野心带来的破坏，随着蒙古大军在成吉思汗的孙子拔都的带领下进行第二次西征，两座 Kitezh 城也成为了他的目标。

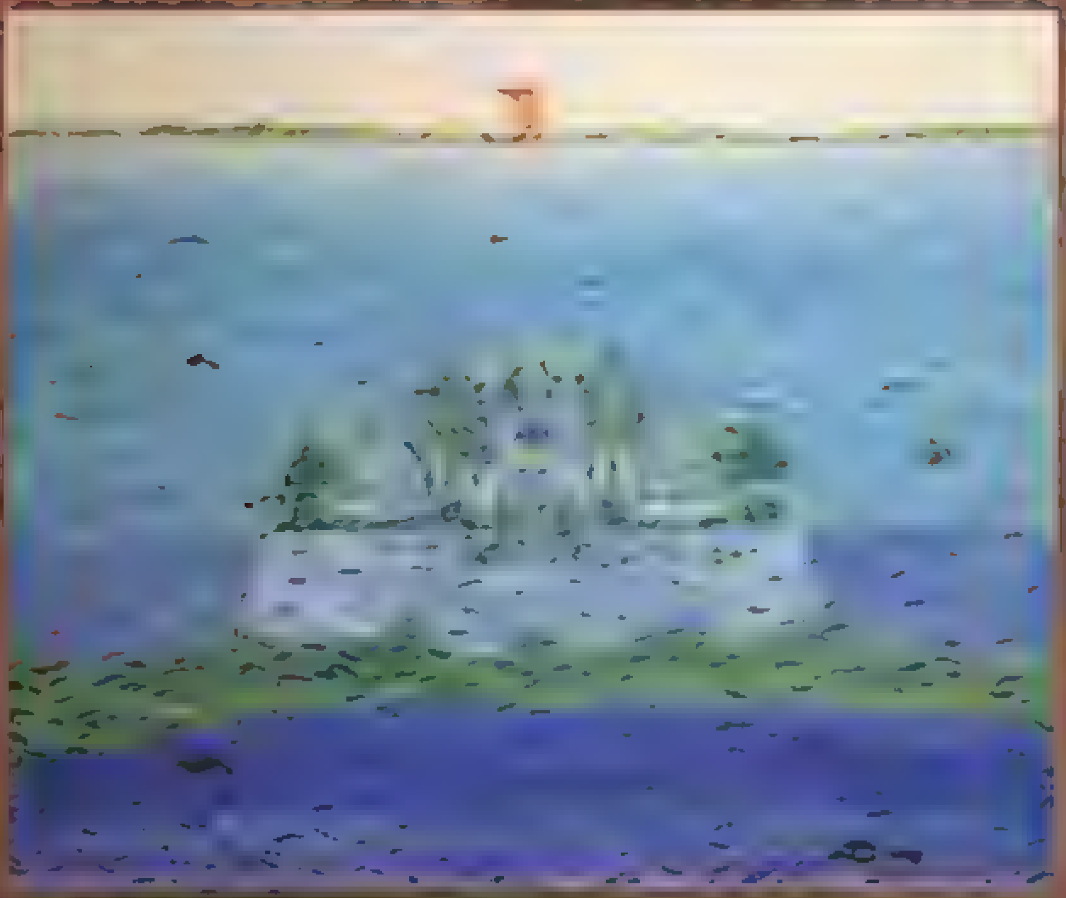
沉没之城

只有城镇规模的小 Kitezh 城迅速沦陷在铁蹄之下，大太子不得不回撤到大 Kitezh 城中。但是在被蒙古大军俘虏的镇民中，有人为了自保而透露出了前往大 Kitezh 城的捷径，于是紧随着大太子的脚步，蒙古的铁骑很快也让 Bolshoy Kitezh 处于兵临城下的状态。

不过就连蒙古人也被大 Kitezh 城的状态所惊讶，因为这里的人们根本没有建立起任何防御工事，甚至连城市的居民们都没有抵抗的意图，只是全体在默默向上帝祈祷，希望能够得到救赎。

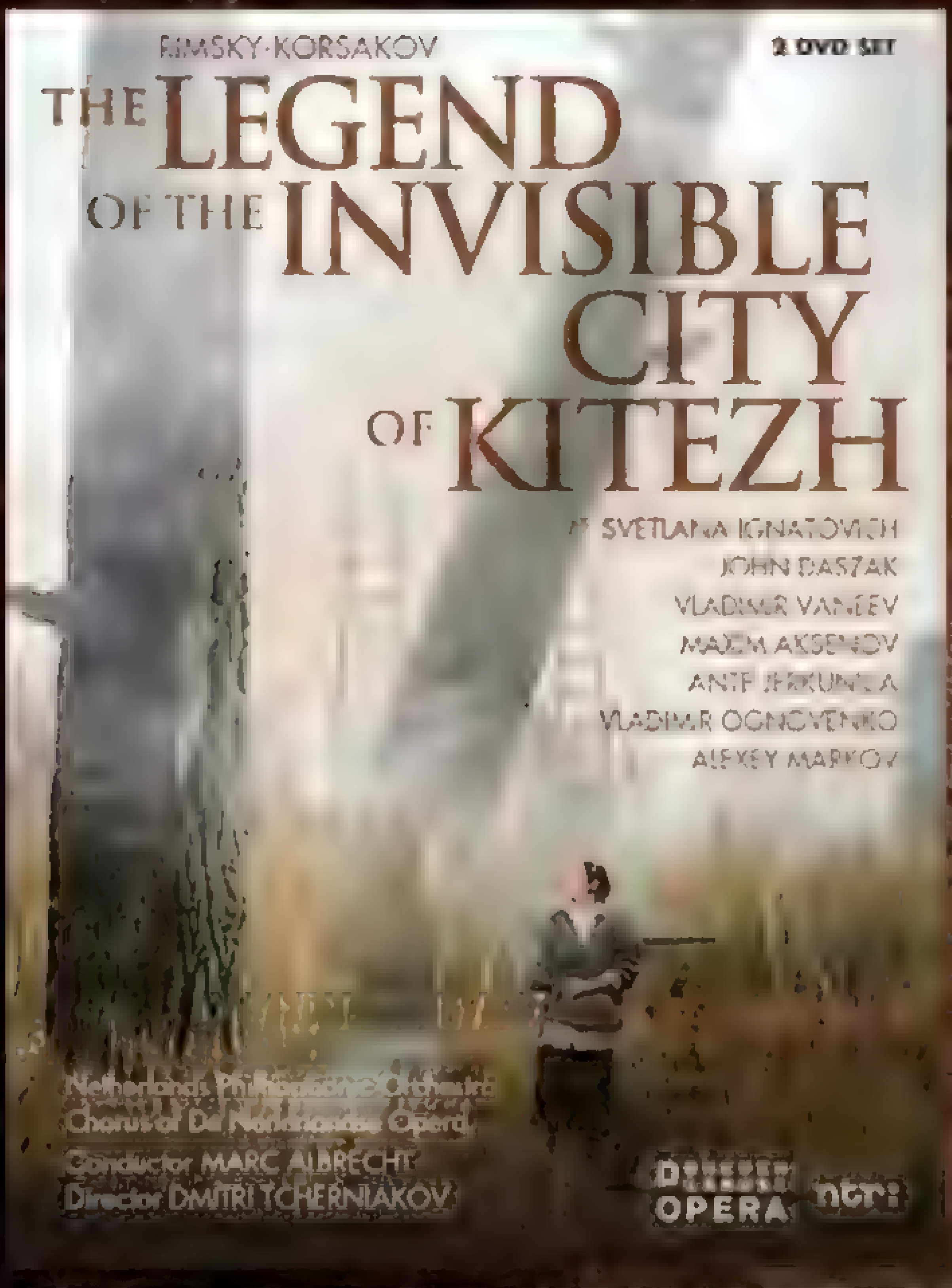
他们的祈祷得到了回应，在蒙古铁骑即将踩躏这座城市时，它竟然脱离了湖岸，缓缓地沉入了湖中，而蒙古人们最后看到这座城市的标志，就是那位于教堂圆顶上的十字架。

Bolshoy Kitezh 就此消失在斯维特罗亚尔湖中，并因为俄国土地上的严寒而被封冻。和多数传说一样，据闻只有心灵纯洁的人能够找到通往 Kitezh 的道路，并发现其中的无数财宝，当然还有深藏其中的秘密。



▲关于沉没于水中的Kitezh城的画作。

▲艺术画作中所描绘的Kitezh城



▲歌剧《隐城Kitezh的传说与少女费夫罗尼娅》在近年被重新演出了DVD影碟，让歌剧迷们能够一再欣赏。

传说解构

因为这个传说，斯维特罗亚尔湖成为了诸多传闻的胜地，有人声称能够在湖旁听到水底下传来的歌声，又或是听到钟声悠扬响起，甚至有人号称在天气极其晴朗的时候，能够通过湖水看到潜藏在其底部的大 Kitezh 城。因为这个传闻和亚特兰蒂斯有着相似之处，Bolshoy Kitezh 甚至被冠以俄国亚特兰蒂斯之名。

不过其实这个传说来源于《Kitezh 城编年史》这本 18 世纪出现的书籍，加上故事当中有着太过浓重的天主教色彩，可以认为这个故事本质上其实只是当时宗教宣传与文学创作互相糅合的产物。

当然，传说也自有其价值所在，例如它成为了许多艺术家的灵感来源，按照今天的说法，也就是戳开了许多人的脑洞。例如在 1905 年，俄国作曲家尼古拉·安德烈耶维奇·里姆斯基－科萨科夫写出了他其中一部最重要的歌剧作品《隐城 Kitezh 的传说与少女费夫罗尼娅》，其主题就是讲述 Kitezh 在遭受攻击时变为隐城的过程。画家康斯坦丁·加勒巴多夫则利用画作表达了他理解当中的 Kitezh 城"沉没"过程，将其描绘成了一艘融合船和城市特征的方舟，因此能够在面临蒙古人入侵时划入湖中逃之夭夭。

那么《古墓丽影 崛起》又将会怎么演绎这段传说？目前水晶动力并没有对此进行过多的透露，不过也正因为如此，我们可以尽情期待本作对于这段传说进行的二次创作和补完。

▲康斯坦丁·加勒巴多夫画笔下的Kitezh城

全新面貌

鉴于独占的传闻太过引人注意，许多玩家们恐怕都忘了，其实《崛起》对于整个“《古墓丽影》系列”有着非常重要的意义，那就是本作是第一款真正意义上为次世代主机开发的《古墓丽影》，比起只是通过高清版来赚玩家一把的前作，本作将真正展现出重启后的劳拉所蕴含的全新魅力。

新旧兼顾

不过既然本作版权还在SE手中，利字当头赚钱为上的行为自然是避免不了的，所以虽然本作早都要踏入次世代了，却仍然会推出X360版。还好，得到了微软支持的水晶动力似乎在自己的发行商面前也有了底气，所以本作的X360版将效仿《泰坦天降》的模式，并非由水晶动力开发，而是交由Nixxes Software工作室在XOne版的基础上进行移植，这样一来既可以保证本作以XOne为基础开发，又能兼顾到X360用户体验新作的需要。

◀次世代版的《古墓丽影 崛起》将会在画面表现上更上一层楼。

▲劳拉与前作中幸存的伙伴之一约拿结伴前往西伯利亚，这张肖像照风格的截图中可以看出劳拉的脸部造型又产生了不小的变化

改头换脸

而在这个基础上，《崛起》还有一个很引人注目的新特点，那就是在前作高清版中已经“变脸”过一次的劳拉，在最新泄露的游戏截图当中，外貌似乎又有了新变化，而且和上一次比起来，劳拉的脸部构造有了更多东方的特征，曲线也变得更柔和，简直让人有点认不出这个就是曾经风靡游戏界接近30年的英国籍女英雄。

当然，因为游戏本身还没有制作完成，所以劳拉的外貌似乎也没有完全确定下来，例如本作的设定原稿和之前在微软E3发布会上公布的视频中，劳拉的脸部曲线就非常有欧洲人特点，造型也让人想起重启之前的经典形象，所以或许当玩家再一次看到本作时，又会看到劳拉以另一副新形象出现，说不定在本作当中，作为对古典元素的致敬，劳拉最终还会重新扎起她标志性的麻花辫。

“《弧光之源》系列”曾在NDS平台上推出过三部作品，而最新作《弧光之源 无限》则直接登陆PSV平台。游戏启用了新的人设，并由新的开发团队接手，以“诗”为主题为玩家讲述一段全新的冒险之旅，当然系列特色的战斗系统及流程推进方式依然得到了保留，老玩家们大可不必担心。

弧光之源 无限	Marvelous	策略角色扮演
PSV ルミナスアーク インフィニティ		日版
发售日未定	本地化	对应年龄 未定
售价未定		

文 哪尼 美编 bis

少年的旅程，与咏唱“诗”的少女

这个世界，依靠着九颗名为“拉碧丝”的宝石维持正常运作，
而这些寄宿着神之力的宝石，还需要被选中的少女们来支撑，
她们咏唱着“诗”，将魔力注入宝石之中，
只有当世界被魔力充满之时，人们才能有稳定安宁的生活。

皇国“阿尔亚修”正在举办一年一度的皇王仪式，
各地的人们为了一睹皇王的风采而聚集到城内，
其中就包括居住在芙罗蒂亚的青年调响师席德。
就在此时，突然出现了身着长袍并佩戴面具的奇怪团伙——阿玛迪乌斯，
席德从他们手中救下了一名少女，并听到了他们的计划。
为了探求被选中的少女们之“诗”，席德踏上了新的旅程，
他的人生也因此发生了巨大的改变。

席德

CV：冈本信彦

芙罗蒂亚的青年调响师

被诅咒的“调响师”，是一个不轻易在他人面前显露内心情感的人。平日里看上去总是没什么干劲，但其实有着谋略家的性格，也有着超乎常人的温柔与正义感。由于年少时曾亲身经历灭国之痛，因此在芙罗蒂亚面临危机时，他便挺身而出。席德具备特殊的听觉能力，在极度安静的环境下，只要集中精神便能听见他人内心的想法。

阿库娅

CV：芹泽优

极度“兄控”的调响师助手

席德的义妹，关心着哥哥的一切，是个极度的兄控。不过她总是缺乏自信，很容易害羞。阿库娅以诗的力量让泉水之宝石运转，为席德疗伤，因此她觉得席德是不能离开自己的。

帕尔丝

CV：久野美咲

[illegible]的天才发明家

善于机械研究，无时无刻都沉浸在发明中的天才博士。由于从小就埋首研究，反而不具备一般的常识，经常会做出一些出人意料的举动。只要是她感兴趣的东西，无论运用何种手段，都一定会想方设法地搞到手。由于长时间沉浸在发明上，帕尔丝经常会忘记睡觉，也正是由于睡眠不足，她总是处于莫名的精神亢奋状态。

以“诗”编织华丽的战斗

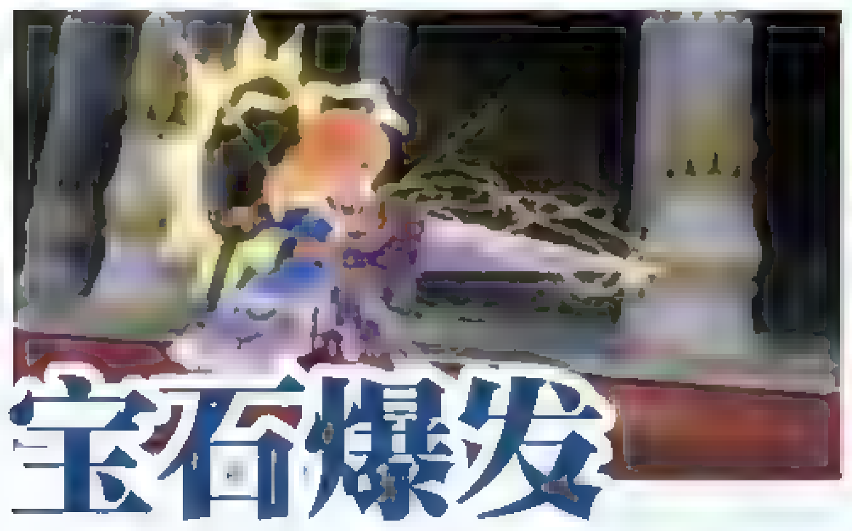
无论是魔力、智慧、身材或是样貌，都堪称顶级水准，却是个会在关键时刻掉链子的大姐姐。一旦喝醉后便性情大乱，乱脱衣服，不过话虽如此，其实她平常的穿着也已经够暴露了。

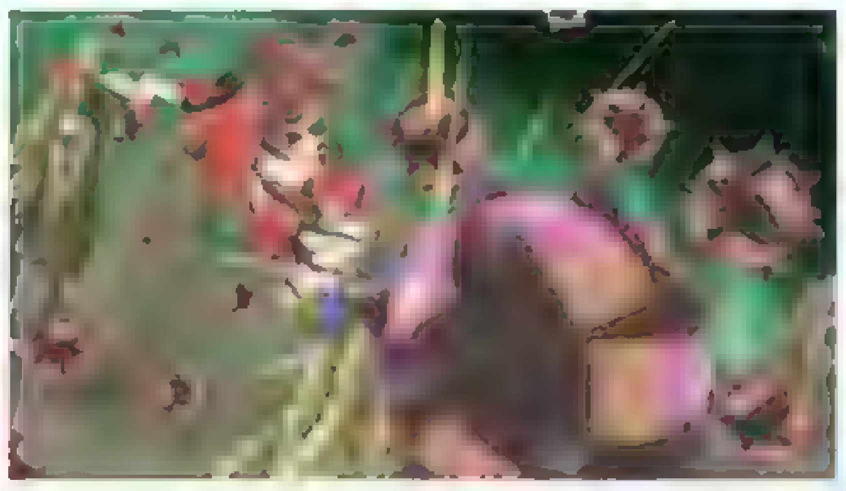
维奥莱特的人生阅历相当丰富，很会照顾别人，是一个值得信赖与依靠的人。但对待敌人时，则会展现出残酷与冷漠的一面。

维奥莱特

CV：由加奈

穿着暴露的恐怖魔女





宝石爆发

被选中的少女们能够凭借“诗”的力量，解放宝石的魔力。当魔力储存至极限时，便能在咏唱时发动强力的必杀技——宝石爆发。不同的少女根据其特点及武器差异，对应的“宝石爆发”也不尽相同，活用不同角色的特点，便可以将敌人轻松歼灭。

共鸣

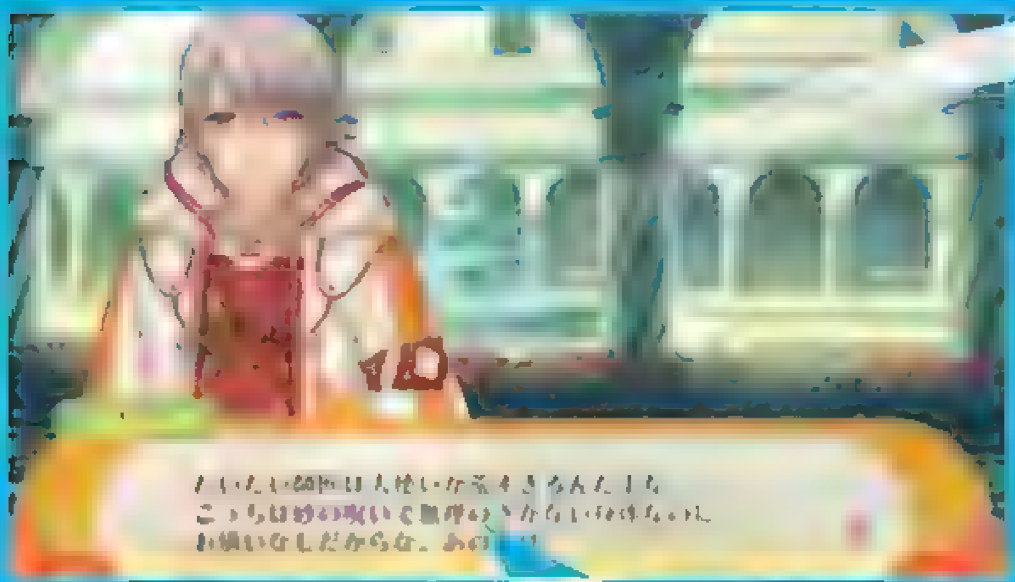
通过咏唱“召唤之诗”的力量，少女周身便会展开“合奏之环”，为处于范围内的同伴提供攻击或必杀技的加成效果。而当多名少女依次进行咏唱时，可以让不同角色的“合奏之环”重叠并引发共鸣，由“独奏”为起点，朝着“二重奏”→“三重奏”→“四重奏”这样的路线进化，从而使得范围内的加成效果不断翻倍。

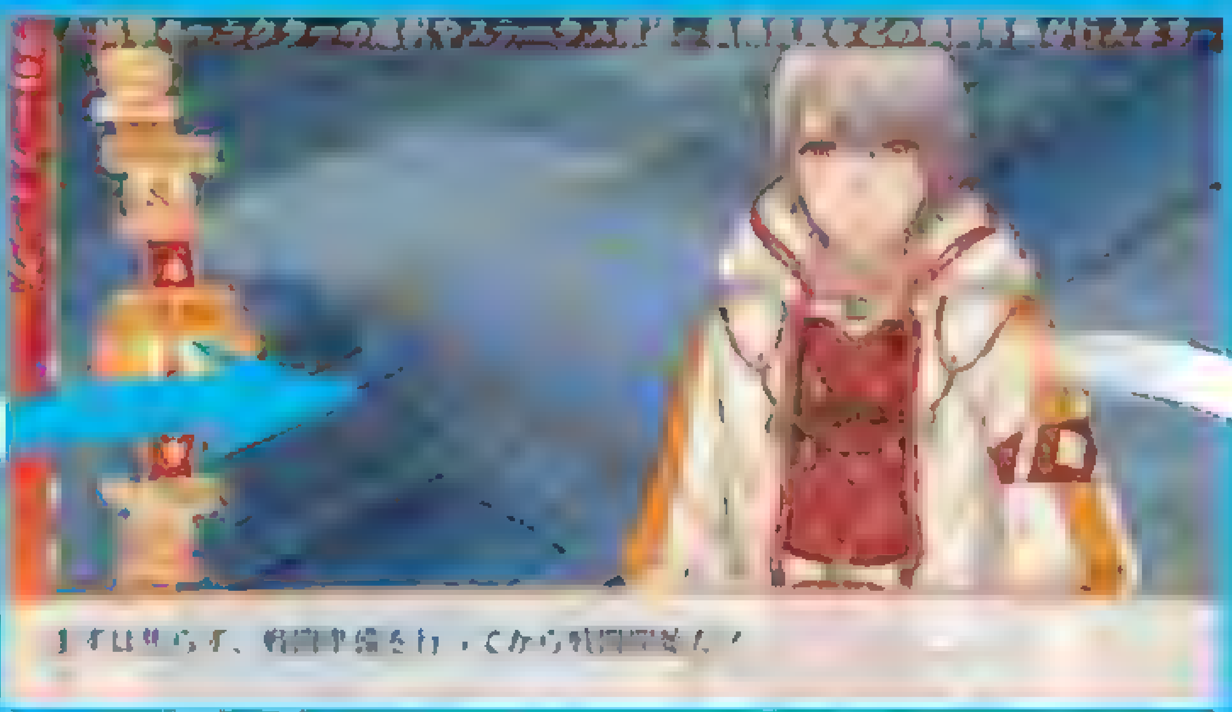
战斗排名

根据少女们在战斗中的活跃程度，每个人获得的奖励及经验值会有所不同，想要让喜爱的角色活跃在战场之上并迅速成长，就请更多地让她们展现出自己的力量吧。

诗与魔法的壮丽旅程

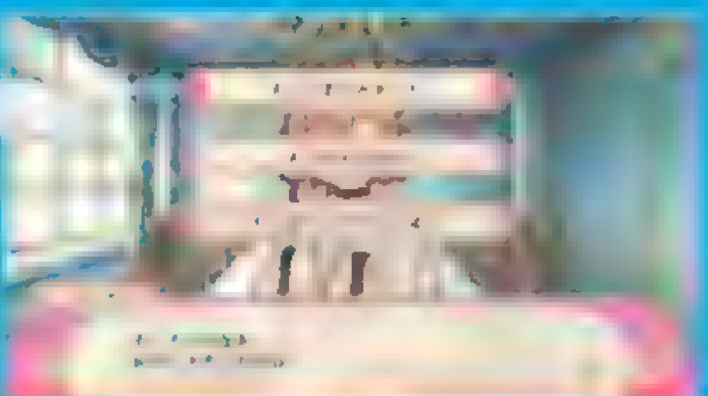
事象发生





战前简报

战斗进行



战后整修

文 初心者 美编 NINA

BRAVELY SECOND

二度勇气	Square Enix	角色扮演
3DS ブレイブリーセカンド 2015年4月23日 售价为5980日元		

SE官方近日公布《二度勇气》的正式副标题为“End Layer”，相信玩过前作的朋友应该能够对这个标题的含义猜到一二。距离发售不到一个月，本作的宣传力度可谓强劲，近期也公开了一批职业和角色等新要素，感兴趣的玩家快来了解一下吧。

提斯·欧利亚

奇迹般复活之人

◀“啊……早上好，伊蒂亚。”“啊，提斯……！”刚刚醒来而且搞不清楚状况的提斯，阿妮艾斯显然非常担心。

曾经协助风之巫女阿妮艾斯，拯救世界于黑暗之中的提斯。在排除万难消去黑暗大空洞之后，却仿佛魂不附体一般倒地不起，最后勉强保住了性命。幸好在《二度勇气》中他似乎终于恢复了意识。等待着他的，又将是怎样的命运？

二度勇气

跟游戏名相同的“Bravely Second”系统在前作的加强版中就已经出现过。利用这个系统，玩家可以在战斗中消费SP，无论何时，也无论在何种状态之下，都可以让时间停滞，强行插入我方的回合，追加具有独占性质的行动。

某种意义上这可以算是一个作弊和降低难度的手段。因此SP并非随意可以补充，而是需要每过8小时才能恢复1点，更重要的是，这也是游戏课金的渠道，只要付费购买SP饮料即可补充SP。

伊蒂亚·李

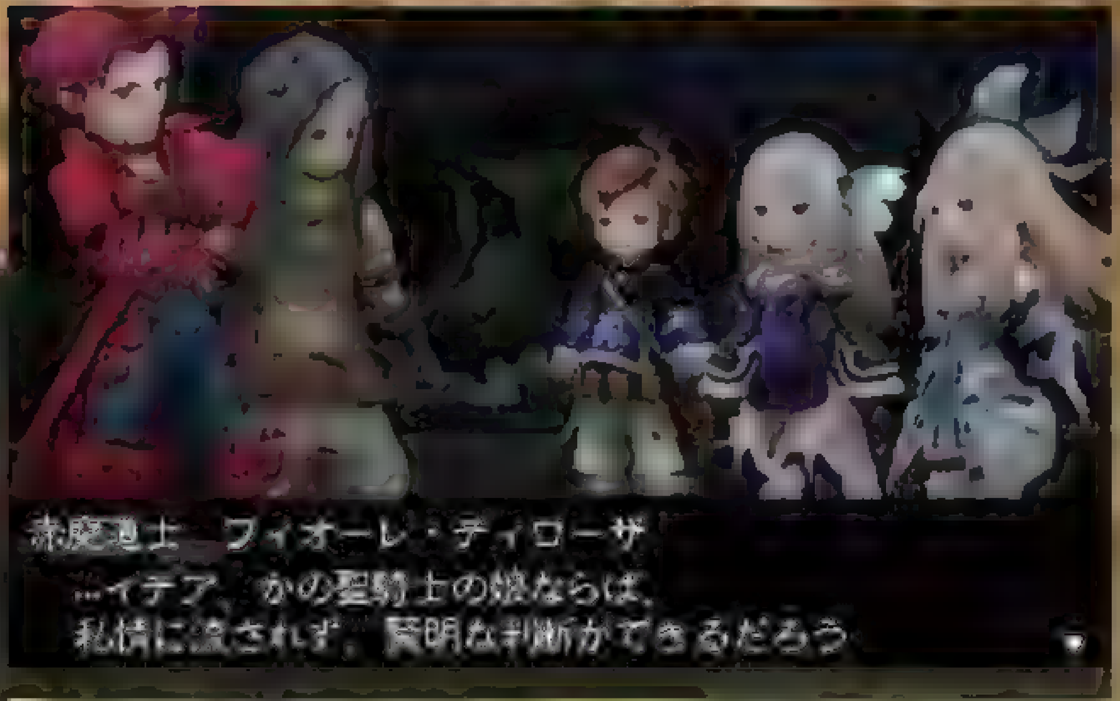
近卫骑士团团长

在前作中身为主角之一的伊蒂亚·李曾经因为对所处的部队的行事作风反感而脱离了艾塔尔尼亚公国军队，追随风之巫女阿妮艾斯闯荡冒险。本作中，她已经成为了新设立的近卫骑士团之团长。当她得知阿妮艾斯被绑架后，只身一人踏上了旅途。虽然并非故事主线剧情的主角，伊蒂亚在“合演支线剧情”中却扮演了主人公，而且她生气时依然会发出那口头禅一样的声音来。

© SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

合演支线剧情

在“合演支线剧情”这个新系统里，伊蒂亚将以主角的身分展开一些特殊的情节，而前作中登场的星印持有者都会逐一登场，甚至出现令人意想不到的组合。玩家在这些支线剧情中要应付那些“两人之间的摩擦”，听取各自的意见并作出判断。



全新角色与职业

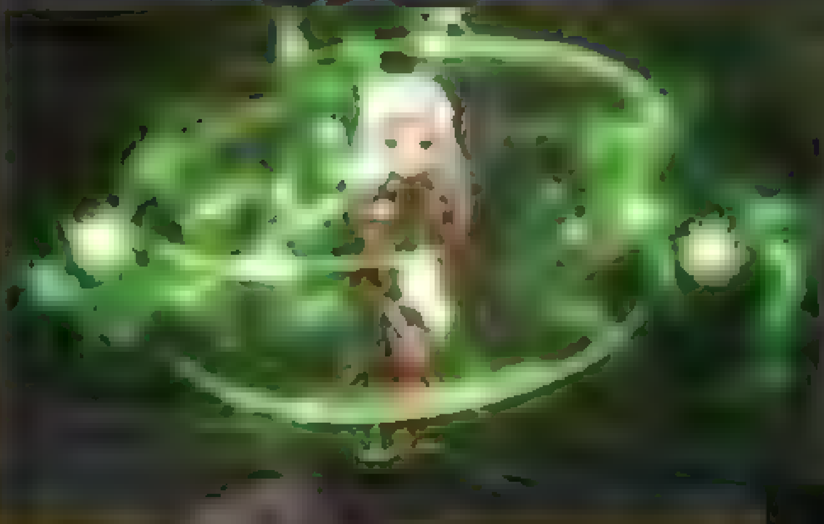
二十多种的职业及其所属技能之间的自由搭配，是前作的一大魅力。在《二度勇气》中，前作的职业将继续可选，同时还加入了数种全新设计的职业，其中不乏一些前所未闻的趣怪设定，让人跃跃欲试。

守护者

操纵灵力进行强力攻击以及进行能力强化，甚至可以借用其他人的能力的攻击系职业。

驱魔师

将既往的事实化为乌有的能力者。作为新形态的治疗型职业，主要擅长各种支援能力。战斗中使用的“撤销”技能可以让指定角色恢复到数回合之前的状态。



布拉迪·盖斯特

格兰茨帝国皇帝手下的驱魔师星印持有者。出身来历一律是谜，甚至名字都是假的。运用驱魔师的能力，他可以将自身的伤害、消耗的MP都恢复原状。对待敌人时，则是将剧烈疼痛的回忆留下，却消除其伤痕，循环往复，从而造成无止尽的苦痛和精神创伤。

糕点师

◆固有指令：糕点制作

糕点师拥有许多带有弱体效果的技能，可以令敌人陷入中毒、麻痹和沉默等状态，而且还能降低对方的能力值，负责后方支援。

▶魅力蛋糕：使单体陷入魅惑状态。

◀馅饼流星：向随机对象连续投下降低能力值的馅饼。

安杰洛·W·帕涅特涅

◀糕点师&印第安战斧的人设是因《刀剑神域》等作品出名的插画师abec。

有着天才般的糕点制作技能的流浪糕点师。他的所到之处都会吸引到大帮为了甜品而来的拥趸。因为有着一副俊俏的面容，而且嘴巴也很甜，所以许多女性不仅喜欢他的甜品，而且也对他产生了爱慕之情。经常跟他一起行动的艾米就是其中一人。

猫使者

猫使者能够习得特定怪兽所使用的技能，然后施展“猫技”。猫技多数都属于攻击型的技能。据说当中还有名为“猫奥义”的超强技能，需要从强力的怪兽身上才能学到。

占星术师

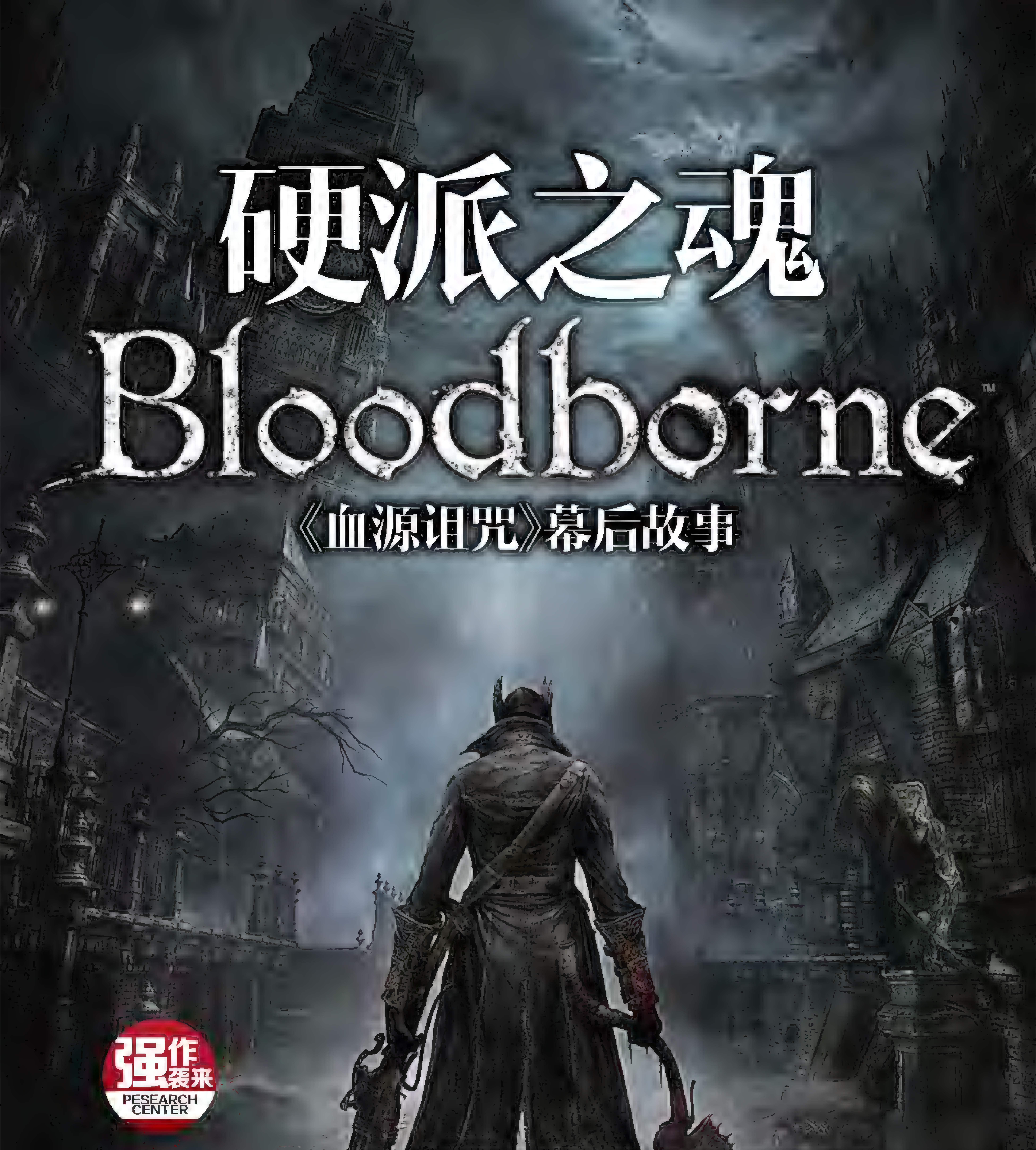
占星术师属于辅助型职业，掌握多种提升对象的攻击力、防御力和各种属性的技能。此外，该职业也能增加具有“概率”因素的技能之成功率。

米涅特·格罗涅杰&占星老人

▲猫使者&占星术师角色由漫画家大久保笃设计，他的代表作是《噬魂者》。

格兰茨帝国的“猫使者”星印持有者。自称猫王米涅特·格罗涅杰（17岁），特殊能力是与世界上的猫对话甚至是心灵相通。他还擅长在受到敌人攻击时学习对方的招数，然后消费道具，让猫咪使出“猫技”。固执且容易生厌的性格也很像猫，做事粗心大意，作战时经常出错。

老迈的谜之占卜师，通过观察星象运行来解读命运、提出启示。虽然有着洞穴巨人一般的巨大躯体，但当他沉浸在某件事时，身边所有人的话语都会被当成耳边风。沉厚浑浊而豪爽的笑声非常吵杂。



硬派之魂 Bloodborne

《血源诅咒》幕后故事

强作袭来 PESEARCH CENTER

在 PS3/X360 世代，日本并没有涌现出多少具有国际影响力的制作人，宫崎英高绝对是其中难得的异例。凭借《恶魔之魂》、《黑暗之魂》以及如今全球关注的《血源诅咒》，宫崎英高一手改变了 FromSoftware 的命运。将其从一个正在没落的日本二线游戏开发商，变成了全球顶尖的3A大作开发商，拥有全日本数一数二的次世代原创大作开发能力。他为全球玩家打造了精美、高难度而又令人极为满足的游戏体验，让人们想起 FC 时代将高难度游戏打穿的兴奋与快乐。不过比起其他顶尖制作人，他更为低调，知道他名字的人并不多。“《魂》系列”被认为是上个世代最具影响力的游戏系列之一，对于这个殊荣宫崎英高说：“能够被视为业界具有影响力的游戏已经让我受宠若惊，感觉有点被夸大了。我也是受到了业界很多游戏的影响，感谢能成为这个行业的一份子。”

文 藤曦 编 稀饭 美编 anubis

转业者

在《黑暗之魂》的资料片“Prepare to Die”制作结束后，索尼找到了FromSoftware，向他们提出了制作次世代游戏的提案。当时宫崎英高已经有一个构思数年的游戏策划案，并希望该作能够成为自己职业生涯中的又一个高点。高性能的次世代主机让他的设想成为可能，这款游戏就是《血源诅咒》。

《血源诅咒》的世界观深受欧洲历史的影响，从维多利亚时代伦敦的美术风格，到曾肆虐欧洲的黑死病，将各种真实历史元素融合，同时又突出了神秘感。宫崎英高说，其实自己上学的时候根本就是个历史白痴，但是对于某些历史却是很感兴趣，在他的游戏中有意无意地都会添加进去。“从小到大我都很热爱阅读，而且都是读超出我年龄层的书。我总是想看得更高，所以专门读那些艰深晦涩的东西。结果是虽然能够大概看懂，却只是了解了一些皮毛。往往是只读懂一半，另外一半靠脑补。不过这样也导致我的脑洞越来越大，我很享受这个过程，用想象力填补自己看不懂的东西。”宫崎英高说，自己看书并没有特别的类型爱好，如果非要说出个类型，那么黑暗幻想类可以说是他比较喜欢的。

上学时宫崎英高还研究了社会学和心理学，经常在课后还沉醉在这些领域，而这些知识对于他后来的游戏都有影响。能够做出《血源诅咒》这种超硬派的游戏，按理应该是骨灰级玩家。但宫崎英高表示自己小时候游戏玩的并不多，因为家里管得严，直到上了大学才能放开玩。青少年时期对他影响最大的游戏并非电子游戏，而是一个叫做《巫师》的棋盘游戏。相比家用机游戏，那时他更热爱的是《龙与地下城》那种桌面游戏。

比起其他游戏制作人，现年40岁的宫崎英高资历并不深，在2004年之前，他没有任何游戏开发经验。大学毕业后，他进入了一家外资IT公司，其薪资水平要明显高于当时游戏业的平均水平。在这家公司里，宫崎英高担任分析师，之后做了一段时间的客户经理。比起游戏公司，这家IT公司的工作比较轻松，宫崎英高就这样做了三年多。宫崎英高说，他自己对这家公司很满意，很可惜对工作的内容总是提不起兴趣，看到对工作充满激情的同事感到很羡慕，因为也想做自己真正感兴趣的东西。

■浓重的欧式风格是本作给人的第一大印象

于是他决定选择游戏。

在30岁那年，宫崎英高毅然转行。在提倡终身雇员制，对工作资历极为看重的日本，这是需要付出极大勇气的。他之所以选择FromSoftware，是因为日本游戏企业愿意给这种转行者机会的并不多，FromSoftware是其中罕见的、不拘一格的游戏公司，因为这家公司本身也是转业者。

位于涩谷的FromSoftware，创办于1986年，最初是做办公软件起家，直到1994年才开始进入游戏业。当时整个产业发生了剧变，CD-ROM的出现为游戏行业创造了再次腾飞的契机。FromSoftware看到了游戏业的潜力，并加盟了当时并不是很被看好的PS阵营，推出了PS最早的RPG之一——《国王密令》（King's Field），从该作开始就已经决定了FromSoftware不同于其他日厂的独特个性。这是一款3D迷宫探索型动作RPG，采用第一人称视点，与大部分日式RPG的风格截然不同，无论是画风还是玩法，都更像美式RPG。而且游戏的难度非常高，让当时的PS玩家们很难接受。尽管如此，这款销量不温不火的游戏，在1995年还迎来了一款续作。

FromSoftware在PS和PS2时代的多款游戏都可视为《国王密令》的精神续作。1998年推出的《影之塔》，也是一款主视点的迷宫探索型RPG，在小范围人群中获得了相当高的评价。在PS2初期，FromSoftware也推出了一款《Eternal Ring》，这是PS2首发期间仅有的两款RPG之一，同样有着浓厚的《国王密令》色彩。

在90年代，FromSoftware这个名字真正引起关注，是因为《装甲核心》的诞生。3D大型机器人战斗、可自订和改造的机体，让机器人爱好者们大呼过瘾。当时一些模型杂志和游戏杂志还特别开设了《装甲核心》专栏。随着该系列的成功，FromSoftware获得了一些机器人动画作品的游戏版制作权，一度成为玩家心目中的机器人动作游戏专业开发商。

宫崎英高加入FromSoftware之后参与开发的第一款游戏就是《装甲核心》。FromSoftware虽然聘用了宫崎英高，但是给的薪酬几乎与应届毕业生差不多，入职后还要进行一段时间的培训。在《装甲核心 最后的佣兵》制作中途，宫崎英高以培训生的身分参与了敌人AI、任务策划等工作，在此过程中积累了游戏制作经验。他出色的悟性与工作能力深受同事认可，在FromSoftware的地位可谓扶摇直上，很快成为PS3新作《装甲核心4》的导演。2006年底《装甲核心4》按期完成，并作为PS3首发档期的游戏之一上市。作为一个新人，能够负责次世代项目足以表明公司高层对他的信任。PS3初期以其超高的游戏制作难度著称，入行不久的宫崎英高能够按时将游戏做完，并且保持系列的一贯水准，可见其优秀的项目管理能力。

从PS3时代开始，宫崎英高才算是真正开始进行游戏开发，做了没几年就接触次世代主机。谈到两代主机的进化，他说：“PS3在当时革命性地引入了网络功能，还有它的一些硬件特性也决定了《恶魔之魂》和《黑暗之魂》的一些特色。现在进入到PS4，分享功能变得非常重要，而这也成为《血源诅咒》的重要特色之一。”

■《国王密令》的形式如今仍然在日本游戏界有着众多继承者，例如“《世界树迷宫》系列”

◀以今天的眼光看来，“《装甲核心》系列”其实和“《魂》系列”一样都是非常核心向的作品。

转机

在日本大部分厂商对 PS3 消极对待之时，FromSoftware 作为一家二线开发商，其积极投入的态度令人钦佩。FromSoftware 为 X360 开发的《赋法战争》以及为 PS3 打造的《装甲核心 4》都可算主机首发期的诚意之作，虽然销量并不高，但画面表现力可圈可点。SCE 有意与 FromSoftware 进行深度合作，于是派出制作人梶井健与其合作开发新项目。梶井健非常喜爱 FromSoftware 的《装甲核心》以及经典游戏《国王密令》，希望能够用当今先进的技术制作《国王密令》那样的游戏，他将新作定名为《恶魔之魂》。他给 FromSoftware 方面的指示是"除了游戏名不要改之外，其他方面你们想怎么做就怎么做"。

《恶魔之魂》的开发团队成员年龄大多超过 30 岁，全都是热爱高难度硬派游戏的骨灰级玩家。他们要用最新的技术，打造一款具有古典 RPG 韵味的游戏。整个游戏的最初灵感源自《国王密令》，在开发过程中不断强化了动作性以及游戏难度。他们认为当今游戏的难度普遍太低，为了照顾轻度用户，已经把游戏变得毫无挑战性可言。而在过去，为了让容量有限、内容简单的游戏变得更耐玩，高难度是大部分游戏的普遍做法。FC 时代随便一款游戏拿出来，放在今天恐怕都没有多少人能通关。《恶魔之魂》团队希望玩家找回 FC 时代以及街机时代的游戏感觉，在无数次挑战失败之后，通过经验与技巧的积累，将一个个看似不可能的任务完成，获得令人感动

▲强调防守是《恶魔之魂》中就开始出现的特征，这个设计的原始目的估计是为了与一般过分强化玩家进攻能力的"《鬼泣》系"、"《战神》系"动作游戏作出区分。

■《恶魔之魂》在定位上非常核心向，要不是因为具备成为文化现象的内涵，可能会就此淹没在时间长河当中。

的满足感。

2009 年初，《恶魔之魂》制作完成后，从 FromSoftware 内部，到 SCE 方面，都一致认为这款游戏注定小众向。普通玩家会被它的难度吓到，甚至在多次被虐之后气得摔手柄砸电视。即使是核心玩家，也不见得能接受——《FAMI 通》杂志编辑们就给打出了 29 分的低评价，这对于评分标准相当宽松的《FAMI 通》来说几乎可归类为劣质游戏。

由于各方评价不佳，失望的 SCE 决定不给《恶魔之魂》提供多少市场预算。《恶魔之魂》悄然上市，首周销量 3.9 万套，不过消化率达到了 90%，可见市场的接受度其实超出了 SCE 的预期。

真正的转机来自欧美市场。该作的美版发行权由 Atlus 获得(后来 SCE 方面表示当时认为《恶魔之魂》难度太高，欧美玩家应该无法接受，所以放弃了欧美发行权，结果事实恰恰相反)，发售时间是 2009 年 10 月。这是美国秋冬商战的开始，各种年度巨作开始扎堆上市。相比之下，《恶魔之魂》连三线游戏都算不上，首批出货仅 1.5 万套。但是随后局面的发展超出了所有人的想象。《恶魔之魂》在一些欧美知名游戏媒体的编辑部悄然流行了起来。比起日本，欧美游戏编辑更热衷于硬派游戏。一些欧美编辑对《恶魔之魂》深入挖掘之后如获瑰宝，对其大力推荐，并在网上引起热议。这一年，Gamespot 破天荒地将《恶魔之魂》评为年度最佳游戏，引起游戏圈的轰动。此时《恶魔之魂》对于大部分玩家来说还是一个闻所未闻的名字，这个名不见经传的超级黑马，引起了人们的兴趣。随之而来的是各游戏论坛的热议，然后是好奇的玩家踏上了寻虐的不归路，高难度游戏容易吸引玩家讨论经验心得的优势开始显现，《恶魔之魂》成为 GameFAQ、GAF 等知名网站与论坛最热门的讨论主题之一。最终，该作的海外销量突破了 100 万套。

全力出击

核心玩家们对《恶魔之魂》的狂热反响，为之后系列作的发展提供了绝佳的助力。各类游戏论坛里的频繁讨论让其他玩家很难不注意到这款异色之作。虽然从表面上看，它并没有当今 AAA 商业大作的卖相，但是在玩家的口耳相传、网站论坛的推波助澜，以及视频网站铺天盖地的挑战视频覆盖下，所有对难度有所追求的老玩家们，都不禁跃跃欲试。"高难度"成为其最佳宣传主题。

负责《恶魔之魂》欧洲发行的 NAMCO BANDAI，早早预订了续作《黑暗之魂》的欧美发行权。为确保游戏质量，宫崎英高同时担任了本作的制作人与导演。时隔两年，《黑暗之魂》不再是黑马，而是核心玩家们万众期待的大作。前作时对游戏品质严重误判的《FAMI 通》，此次给予了 37 分的高评价，编辑称"那种不断试错之后成功的满足感绝对是无与伦比的"。《EDGE》、《英国电讯报》等多家权威媒体给予满分评价，《EGM》杂志将其评为年度最佳游戏。据 FromSoftware 官方发布的数据，本作全球销量超过 230 万套，成为其有史以来最成功的游戏。本作也是 NAMCO BANDAI 在 2011 财年财报中最大的亮点。

NAMCO BANDAI 签下《黑暗之魂》海外发

■作为成熟期之作的《黑暗之魂》在风格上仍然有着《恶魔之魂》的影子。

行权时，一口气直接签了两款游戏，令人意外的是，续作制作人不再是宫崎英高，而是由涩谷知广和谷村唯联合担任。当时有传闻说宫崎英高卸任制作人的原因，是公司高管们担心宫崎“功高镇主”，将公司未来的命运压在一个人身上，并不是一个明智的做法。后来人们才知道，这一切与公司政治无关，宫崎英高正同时筹划着一款野心更大的新作。

没有宫崎英高的《黑暗之魂Ⅱ》并没有让人失望，Metacritic 统计的媒体平均分高达 91 分，各主要媒体基本给予了和前作相等的评价。但是可能因为部分玩家产生了审美疲劳，《黑暗之魂Ⅱ》的海外销量跌到了 120 万套。

2014 年 5 月 21 日，FromSoftware 发表声明，宣布宫崎英高将担任公司社长。在《黑暗之魂Ⅱ》发售两个月之后发表这一声明，给人的感觉是 FromSoftware 极为需要宫崎英高为其重振声威，这间接说明了“《魂》系列”对 FromSoftware 的重要意义。此时《血源诅咒》已进入中后期开发阶段，宫崎英高担任社长，意味着《血源诅咒》对公司的战略意义更大，FromSoftware 能够举全社之力，将其打造成日本在 PS4 时代的标志性大作。

《血源诅咒》的开发工作与《黑暗之魂Ⅱ》同时展开，本作的维多利亚哥特风格灵感来自小说《吸血鬼德拉古拉》。宫崎英高想要在最大限度上还原该时代的细节，他的设想只有次世代主机才能做到，由于索尼比微软更早找上门，而且

▲为《血源诅咒》推出同捆主机是索尼对于本作支持力度的一个旁证。

在之前有过合作经验，宫崎英高决定将《血源诅咒》作为 PS4 的独占游戏。游戏的故事更加丰满，围绕主线有一个巨大的谜团。

虽然 SCE 和 FromSoftware 都没有透露独占合作的细节，但是从 SCE 的种种举动来看，为了拿到《血源诅咒》的 PS4 独占权，SCE 提供了诱人的条件。很多中型游戏开发商都会选择以独占的方式推出原创新作，因为只有独占，第一方才会全力给予市场营销支持，在打造原创品牌日益艰难的今天，这一点极为重要。《血源诅咒》从公布的第一天起，就与 PS4 的主机品牌宣传绑在了一起，在 SCE 所有的宣传活动中几乎都能看到它的身影。SCE 的 PS4 电视广告中，

▲作为吸血鬼小说的代表作，《德拉古拉》对于后世的许多娱乐作品都有着深刻影响。

也少不了它的镜头。而对于 SCE 来说，得到了《血源诅咒》，就得到了百万以上的重度核心玩家，这是一个具有强大消费能力的人群，并且具有在网络和社交媒体上进行主动传播的热情，对于 PS4 的长远发展有着无法估量的价值。

终极目标

游戏制作人 Sean Velasco 如此评价宫崎英高：“他能把游戏中的所有元素都变得充满挑战而令人绝望，这种能力令人敬佩。他让玩家懵懵懂懂地来到游戏世界，让他们自己摸索，自己犯错。他把玩家的自信击得粉碎，不断用新敌人让他们措手不及。”

在战斗节奏方面，《血源诅咒》比前两作更具攻击性，战斗节奏更快，战斗胜利后的成就感更强。这一切都是为了给玩家以新鲜感的同时，能有更大的满足感。难度设计是《血源诅咒》开发过程中最重要也是最困难的一部分。找虐也是要有一定容忍限度的，如果难到荒谬，将会变成一款玩不下去的游戏，而不够难又会被前几作的玩家们唾弃。所以宫崎英高在保持高难度的同时，给了玩家更强的作战能力。前几作在日本被称为“盾 GAME”，因为玩家大部分时候毫无招架之力只能持盾苦守。而《血源诅咒》更注重反守为攻的乐趣。

除了超高的难度和晦涩的叙事方式外，“《魂》系列”玩家们津津乐道的还有它那令人头皮发麻的狂奔，宫崎英高说，目前的狂奔机能还远远没有达到他心目中的完美形态。宫崎英高说自己是个完美主义者，多年来一直在追求无瑕疵的互动挑战，很多手下都快受不了他了。他说如果玩家没有被《血源诅咒》虐出翔来，那么他会非常失望。

从目前的媒体反响来看，《血源诅咒》有望成为迄今为止评价最高的日系次世代游戏。在日本的一线游戏大厂全面投身手游的今天，曾经只是二三线小公司的 FromSoftware，正在成为日本次世代游戏的扛旗者。

谈到未来的计划，宫崎英高说：“我已经 40 岁了，但是却还不知道自己还能制作哪些其他的游戏类型。”当前业界正在朝着超大规模制作与超小规模独立游戏这两个极端发展，未来他可能会尝试自己能够完全把控每个方面的小型游戏，做一些游戏玩法上的全新探索。但是在此之前，他要做一个能实现自己梦想的超大作。“我仍然梦想着，能够以最高水平的预算，开发一个顶点之作，我认为这种机会在人的一生之中可能只有一次，或者永远也不会有。我是个很挑剔的人，每个最小的细节都要深究。到了 5 到 10 年之后，我的人可能都不想跟我干了。那时候我会去做一些自己的小创意。”

■在许多制作人充满了个性的日本游戏圈子里，宫崎英高算是比较低调的一个。

■在创造出了“《魂》系列”和《血源诅咒》之后，宫崎英高的下一个目标会是什么呢？

《血源诅咒》全球媒体点评

截至3月25日，根据GameRankings对30家媒体的统计，《血源诅咒》的平均得分是91.75分。Metacritic对41家媒体统计的加权综合得分是93分。根据经验，随着统计媒体数量的增加，平均分可能会有所下降，但是初期收录的评分通常来自高权重权威媒体，因此更能反映其游戏素质。迄今为止，在次世代主机上，得分高于《血源诅咒》的游戏只有两款，一个是《横行霸道V》的高清重制版，还有一个是《最后生还者 高清重制版》——全都是源自上个世代的神作。《血源诅咒》已成为PS4/XOne世代得分最高的新作，远超《宿命》、《泰坦天降》、《看门狗》等巨资打造的超大作。同时它也是这5年来所有平台上日系游戏的最高得分，真正打破了近年来家用机上无日产佳作的窘境。实际上，自从2000年以来，整整15年时间，所有日系原创IP中，得分高于《血源诅咒》的只有一个，就是2001年的《鬼泣》(Metacritic得分94)。

《血源诅咒》是全球游戏编辑的一次集体狂欢，给人的感觉是“不挑战几把《血源诅咒》都不好意思说自己是游戏编辑”。事实上，围绕《血源诅咒》，媒体之间也展开了争夺战。《血源诅咒》相关的攻略、经验分享成为这段时间最能创造点击量的内容，因此各大媒体都给予重点位置进行热推。正是这种重度游戏更能凸显游戏垂直媒体的作用与专业性。通过媒体的热炒，也激起了普通玩家的挑战欲，游戏销量应该不会令人失望。不过《血源诅咒》注定不是一款适合所有人的游戏，能够在屡败屡战中体会到乐趣的只有核心玩家。而SCE的目标就是通过《血源诅咒》让PS4成为核心玩家的不二之选。

主力媒体评价摘选

《血源诅咒》无论用何种标准来衡量都是一款杰作，是一款逆商业潮流而动的游戏，不屈服于当代游戏的讨巧作风，一开始就坚持了自己的个性。优雅、精准、幽默而充满挑战性的《血源诅咒》真是魅力无法挡，最终无处不在的兴奋感完全掩盖了恐惧感。——**英国卫报，100分**

《血源诅咒》是如今少有的游戏体验，当你进入状态之后，将会完全陷入其中无法自拔。从这种意义上说，它是数字版的环游世界之旅，每一个角落都充满惊喜与令人颤抖的兴奋。——**英国电讯报，100分**

我想继续不停地玩下去，我想发现它的秘密，我想打倒所有的怪物，尝试所有的武器，探讨所有可能的战术，把每一条迷宫都走个遍。换句话说，我想把这游戏的一切都吸干。——**Digital Spy，100分**

说真的，很多玩家可能觉得在这游戏里每走一步都太艰难了，我刚开始玩的时候也这么觉得，但是相信我，你绝对不要因为这样就把这游戏放弃了。不要害怕尝试，《血源诅咒》是PS4游戏阵容里的一颗璀璨明珠，怎么推荐都不过份。——**GamingAge，100分**

《血源诅咒》的成功在于它少而精的故事、强烈的氛围(恐怖小说大师洛夫克拉夫特在这一刻灵魂附体)，以及紧张激烈的战斗，让你感到血脉贲张。虽然这个新IP并没有偏离已有的“《魂》系列”太远，但它依然是一个魔力十足、异彩丰呈的作品，让那些勇于投身其中的人们获得刻骨铭心的恐惧与胜利。——**GameInformer，98分**

无比深邃的故事、PVP、可怕的迷宫，以及令人发指的高难度游戏模式，还有数之不尽的秘密，《血源诅咒》的可玩价值简直是无穷无尽。当然，如果游戏本身不够吸引人，内容广度再大也没有用。游戏中的很多时刻让我们敬畏，这是是自从初代《黑暗之魂》以来我们已经很久没有感受过的。无论如何，赶紧加入猎人的行列吧！——**GameTrailers，96分**

刚开始玩《血源诅咒》的时候心里忐忑不安怕得要命，每次新敌人露出丑陋的脸庞都能把我吓得两腿发抖。现在我从恐惧不安变得充满自信，对自己的长处与短处都了然于胸，同时相信自己的本能。当你开始踏上征程后，那种真正嗜血的欲望将不断累积，你将喜欢上杀戮，对血的欲望让你更强大。——**RPG Fan，95分**

只有《血源诅咒》如此大胆，敢于将全部零散的PVP游戏机制埋藏在一个可选的区域里，而这个区域又埋藏在无数的犄角旮旯里，如果没有把每个地方都搜个遍或者稍不留意那些晦涩的提示，一不小心就会错过。这次我的《血源诅咒》通关时间比《黑暗之魂Ⅱ》短，但是我更珍惜这段游戏时光，尽管它仍存在一些不足。——**GameSpot，90分**

它是我玩过的有史以来最棒的动作RPG，它的难度可谓残暴，但绝不廉价，它也是近几年来气氛营造最好的游戏之一。如果你喜欢高难度游戏，如果你喜欢有深度的RPG，那么这款游戏绝对不能错过。很可惜它只有PS4版，不过老实说，《血源诅咒》值得你去买一台PS4来玩。——**MMORPG.com，90分**

文 祁门红茶（实习编辑） 美编 anubis

Bloodborne

攻略透解 GUIDE THROUGH

作为著名硬核向动作冒险游戏系列《魂》系列的精神续作《血源诅咒》，和它的前辈们一样，继承了难度和趣味成正比的优良传统。"变形武器"炫酷的外观和战斗效果配合高速化的战斗使得本作的战斗变得华丽无比。敌我双方更快的移动及攻防速度使得本作战斗的难度更高，新回血机制和战斗系统的引入鼓励着玩家主动出击的同时也使得死亡风险变得更高。随机生成的"圣杯迷宫"使得"背板"不再可能，同时保证了本作的高难度和耐玩度。结合了哥特风和克鲁苏神话的故事设定也让玩家在血战的同时，也被游戏的剧本深深地吸引住。那么在正文开始之前，请先让笔者高喊一句：赞美月亮！

通关时间：25~30 小时（依玩家游戏水平而定）
白金时间：40~50 小时

血源诅咒 | SCE | 动作角色扮演
PS4
Bloodbrone | 中文版
2015年3月24日 本地1人 在线[illegible] 对应年龄 18岁以上
售价为350港币

狩猎之夜生存指南

界面简介

1.HP 值
2. 体力值
3. 血瓶数量和水银子弹数量
4. 当前道具
5. 血之回响（钱）
6. 洞察力

洞察力是本作中一个很有趣的数值。表面上看来此数值是为了联机而存在，在使用道具"召唤铃"后消耗一点洞察力即可召唤玩家合作和BOSS战斗，补充方法包括通过击败BOSS，使用特定道具和通过使用"小共鸣铃"帮助其他玩家击败BOSS获得。同时此数值也是个难度调节器，当高于15的时候（目测），地图上的敌人配置和敌人攻击方法也会随之发生变化，部分场景也会随之发生变化，游戏的难度也会随之增高。配合本作中克苏鲁神话的故事设定，此数值变得有趣起来，详细的联系会在后文再说。

基本操作

操作	作用
十字键↑	补充子弹（需要消耗生命）
十字键↓	切换道具
十字键←	切换左手武器
十字键→	切换右手武器
移动	左摇杆
移动镜头	右摇杆
使用回复药	△
动作（调查/场景互动）	○
使用道具	□
后跃	×
右手武器攻击（轻攻击）	R1
右手武器攻击（重攻击）	R2
右手武器变形（战斗时为变形攻击）	L1
左手武器攻击	L2
打开菜单（不是暂停）	OPTION

战斗基础

锁定目标：按下R3键即可对敌人进行锁定，推动右摇杆即可切换锁定对象。在本作中，锁定敌人相当重要，除了能让视角固定之外，处于锁定状态下的玩家的回避动作也会变成幅度和硬直都较小的跳步。再次按下R3键能解除锁定状态。

冲刺：角色的移动方式会随着玩家推动摇杆的力度的不同而发生变化，轻推为走动，用力推动则是奔跑，在奔跑状态下按下×键则会冲刺，冲刺过程中再次按下L3键则是冲刺跳跃。冲刺会消耗体力，而体力的重要性也无需多言，所以没事别乱冲刺。

翻滚：按下左摇杆+×则能使用翻滚动作，有一定的无敌时间，幅度和硬直较大，在锁定状态下会变成幅度和硬直较小的跳步。因为和冲刺一样也会消耗体力，所以回避时机必须得把握好，而且也不要没事乱翻滚。

©2015 Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

特殊攻击

跳跃攻击：左摇杆推向正面，同时按下 R2 键就能使出跳跃攻击。

迎击射击：在敌人攻击到玩家前的一瞬间按下 L2 键使用枪械攻击就能让敌人陷入极大的硬直，此时再按下 R1 键就能发动威力巨大的内脏攻击。风险和回报成正比的攻击，如何配合敌人的攻击时机发动是迎击射击的要点。

回复攻击：本作和“《黑暗之魂》系列”最大的不同，就是弱化了盾牌的存在，取而代之的是回复攻击这个设定。玩家扣血后，损失的一部分 HP 会以淡红色显示，在短时间内玩家如果能攻击到敌人的话，那部分的 HP 是会回复的。受到攻击后是退守用道具回血还是主动出击以攻代守，具体如何抉择就看玩家自己临场判断了。

蓄力攻击：按下 R2 即可开始蓄力，松开后即可发动蓄力攻击，发动时间较长但威力大。玩家还能在敌人背后使用蓄力攻击，使用方法是轻推摇杆走到敌人背后，在敌人还没发现玩家之前发动即可，威力巨大，敌人一旦被命中非死即晕，鉴于本作“面壁思过”的敌人还挺多的，玩家不妨多用。本作的蓄力攻击除了上述两种之外，还有另外一种，同时也是本作特色系统之一：变形攻击。

变形攻击

本作没有类似于“《黑暗之魂》系列”的双手使用武器设定，取而代之的是武器变形系统。本作的每把主武器都有两个形态，玩家可以通过按下 L1 键来切换不同的形态。一般而言，两个形态的攻击相差颇大，无论是攻击力、攻击范围还是攻击速度都和第一形态（单手使用状态）有很大的区别。玩家还可以在攻击中按下 L1 键切换形态并发动变形攻击。变形后的武器可以按下 L1 键来发动它们的特殊攻击，和单手武器类似，按下 R2 即可进入蓄力状态。熟练运用不同武器的两种形态不光可以使玩家的战斗更加华丽流畅，还能使战斗事半功倍。

枪械

本作弱化了盾牌，取而代之的是玩家这次可以用枪了。枪械在本作中的攻击力其实相当一般，但由于枪械攻击是发动迎击射击的必要前提，所以玩家使用的次数还是会挺多的。理所当然的，这武器是有弹药限制的。弹药除了购买和在场景捡取之外，玩家还能用自己的 HP 来换，基本“汇率”是五分之一的 HP 换五发子弹，值不值得就要玩家斟酌了。

符文和神血宝石

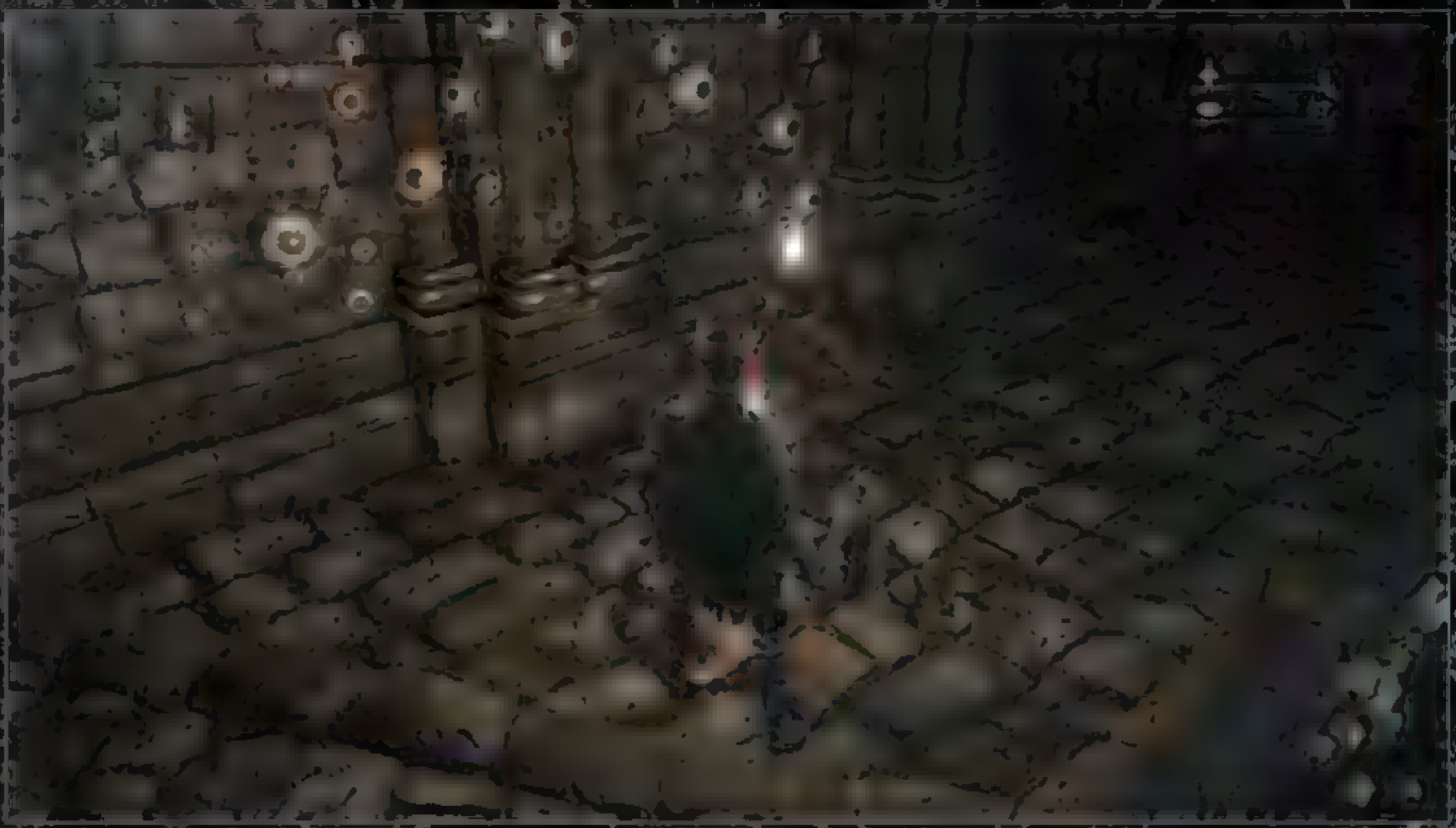
符文系统需要玩家击败 BOSS“亨维克的女巫”取得“符文工场工具”才能开放，玩家最多能同时装备三个符文，符文的效果一般都是些增益效果，玩家可根据自己的玩法切换，强力的符文一般都是击败 BOSS 获得。神血宝石则需要玩家击败“加斯科因神父”后在宝箱获得“神血宝石工场工具”才能开启，和符文类似，但强化的不是角色本身而是角色手上的武器。相比符文，神血宝石的镶嵌限制相对高一些。限制的要素除了神血宝石的形状之外，武器的等级也会影响其能镶嵌的数量。

武器强化

本作的武器强化非常简单粗暴，玩家只需找到素材和钱即可。每把武器对应四个阶段，分别要使用素材“血石碎片”、“双子血石碎片”、“血石块”和“大块血石”。前两种获得条件相对简单，除了场景搜刮之外击败相应的敌人也能获得（例如狼人）。但后两种就困难多了，“血石块”相当稀少，获得方法基本只能靠搜刮。而“大块血石”更为珍贵，整个游戏只有一块，使用它可以把武器升到最高的第十级。正因为如此，初期玩家还可以挥霍一下素材，但后期就必须认真考虑了，尽量升级自己熟练的或者强力的武器。除了“大块血石”之外，其余素材还可以通过击杀某种特殊的敌人获得，该种特殊的敌人外表就是一团毛（真不知道怎么形容），是本作中惟一一种见到玩家撒腿就跑的怪物，解决它后就能获得素材。这种怪物一般就在那几个角落刷新，因为基本都是些必经之路，玩家不妨在跑迷宫的途中多留个心眼。

而“大块血石”中只能获得一块，获得时间是在击败后期 BOSS“米克拉什．噩梦之主”之后，搭乘升降机往下层的途中翻滚进窗户，然后一路直走到达房间，房间尽头有一个把手，室内有一个洞，然后跳下洞后一路前进就能在一具尸体旁找到。（具体位置参考下图）

▲从面前这个洞走，前方还有个把手，顺便拉下吧



在游戏开始之后，玩家需要创造一个人物以作为自身在游戏中的化身。在此环节中，几乎每一个设置都与实际游戏部分毫无关系，除了一个：起源。在这里推荐的是“惟一幸存者”、“暴力过往”和“战场的老兵”。作为一个敌人凶狠程度堪比疯犬的游戏，增加自己的 HP 最大值能帮助自己撑住更长的时间，而更高的攻击力可以更早地结束战斗，其余能力虽然不能说不重要，但对于游戏初期的玩家来说这些能力其实都没什么用。起源中比较特殊的是“无用之人”，能力值比其余的起源都要低，但胜在初始等级只有 4（其余皆为 10），那就等于多了 6 个能力点让玩家自由分配，此起源适合《魂系列》的老玩家和对自己身手有信心的玩家使用。

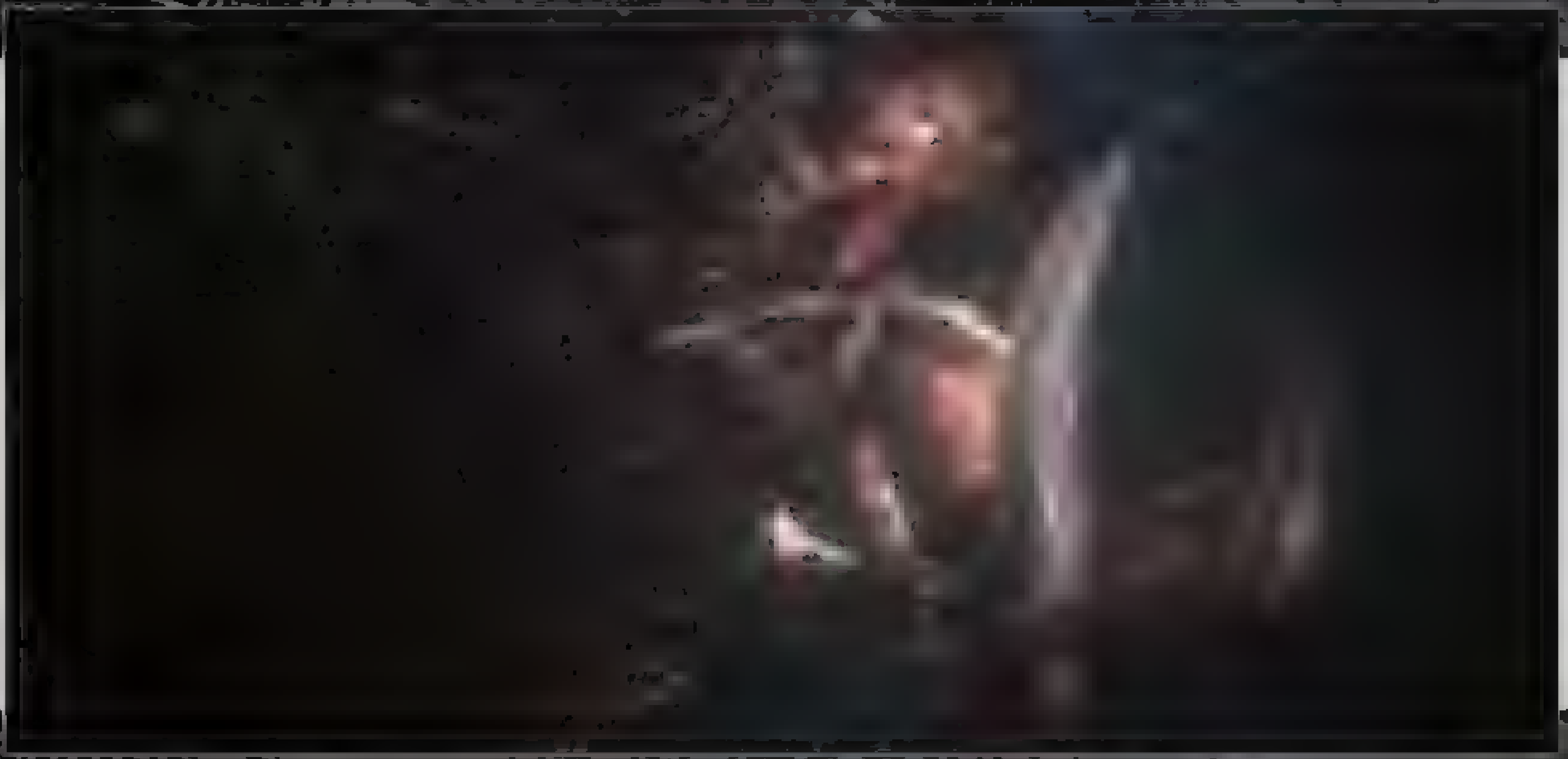
TIPS 猎人斧堪称一周目近战神器，其蓄力攻击堪称过关神器

流程攻略

和《黑暗之魂 II》类似，本作的流程其实相当自由，按照玩家探索顺序的不同遇到的BOSS也有可能不同。所以以下的流程攻略也不是主线流程，而是笔者按照“由易到难”的顺序写的，而隐藏迷宫和相应BOSS打法会在后文列出，在流程中所能捡到的重要道具也会标出获得地点供玩家参考。总的来说，玩家可以在此流程的基础上尽情享受本作所带来的探索的乐趣。值得注意的是，不要随便攻击NPC，要不然可能会永久性地错过某些支线。

约瑟夫卡的诊所

建立好自己的人物后玩家会在约瑟夫卡的诊所醒来，周围有一些本作的操作指南，有需要的玩家不妨一看顺便熟悉一下操作。继续前进就会遇到本作的第一个敌人——狼人。虽然对方已是残血但毕竟玩家手无寸铁，所以我强烈建议玩家乖乖受死，反正玩这游戏肯定会死，而这次肯定也不会是最后一次。欢迎来到亚南，猎人。

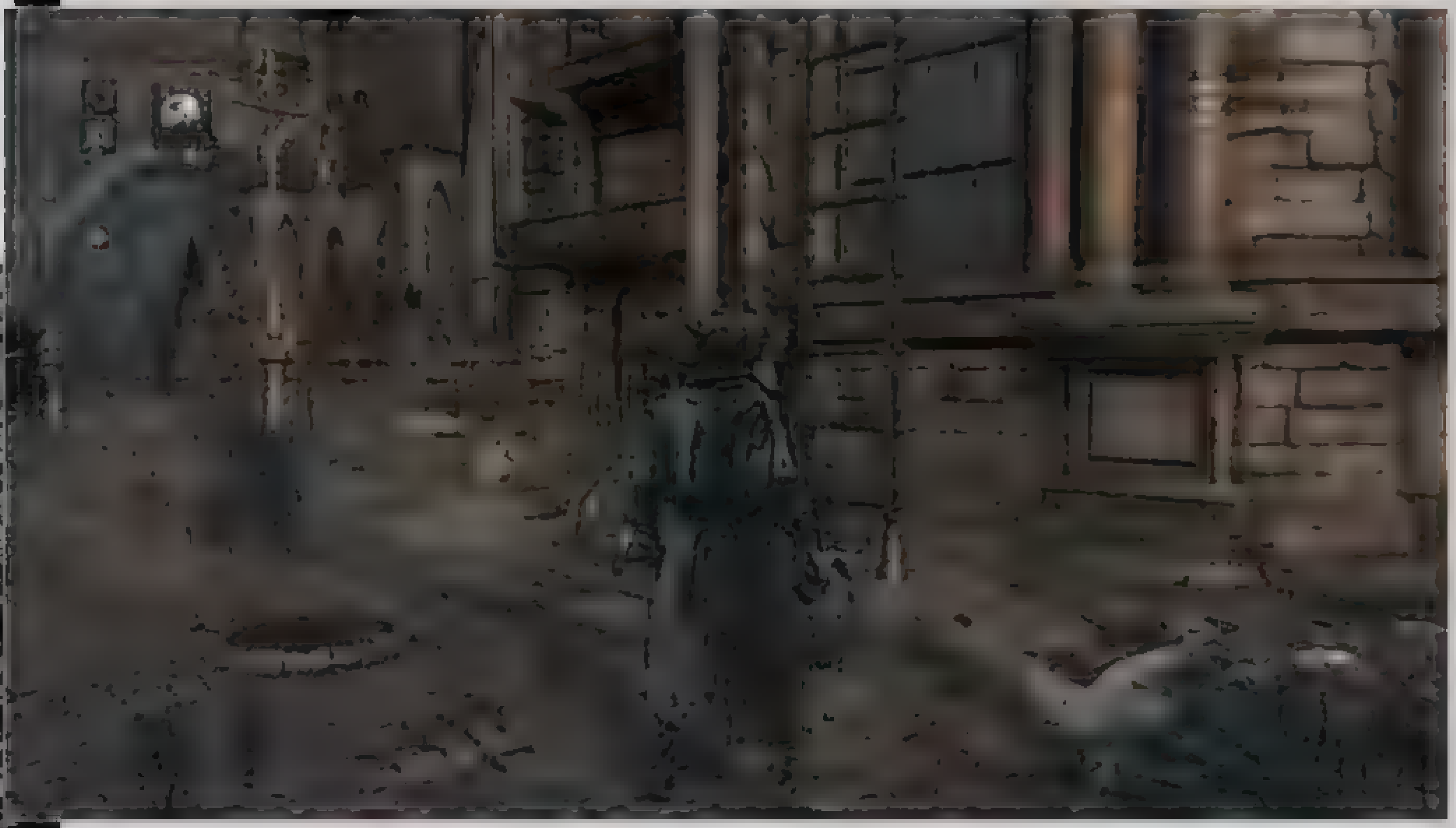


猎人的梦境

玩家死后就会来到“猎人的梦境”，这里就是本作玩家的大本营。玩家除了可以在这里找到传送到各处的传送点之外，在这里玩家还可以提升能力、购买补给品、升级或修复武器。但现在这些都与玩家无缘，先前进把必要工具拿上吧。右手武器方面，玩家可以在锯肉刀、猎人斧头和伸缩手杖中选择。分别对应平均、重视攻击力和重视灵活性。在这里推荐玩家选择前两把的其中一把。右手武器选择好后就是左手武器，这个随便选就是了，毕竟枪械的用途不是在攻击上。接下来把笔记也拿上，玩家现在能做的就基本没有了。走到右边的墓碑(传送点)前，那个前面一大堆“伏地魔”向你招手的就是你的目的地了，选择“1楼病房”即可回到诊所。别忘了我们还有仇要报呢。

亚南中部

回到诊所后返回到刚才遇到人狼的地方。发现这货竟然还在原处，报仇雪恨后继续前进，出诊所后往左走，沿途上有几个杂兵可以给玩家练练手，值得注意的是，本作的杂兵很会装死，如果你看到有个类似NPC的物体呆着不动，别想太多了立即砍下去吧，先手必胜。接着拉下开关放下梯子，上梯子后便是一个灯笼，这个就是本作的传送点和记录点，点燃灯笼后先别急着走，跟左边窗户那个咳嗽的NPC对话两次能获得火焰喷射器。之后继续往右走。消灭埋伏的杂兵后，玩家会看到一条长长的街道，街道的尽头是一个类似于广场的存在。这里的杂兵数量相当的多，正面硬扛第一次玩的玩家大概会死得很惨。玩家先把楼梯下几个巡逻的敌人逐个引上楼，在居高临下的状态下利用敌人上楼的时间差使用蓄力攻击即可把他们逐个消灭。走下街道后先不要往右前进，先走左边利用把手打开铁门，这里是回到诊所的捷径。乐于作死的玩家可以试试往铁门坐边的巷子里走，里面有一个拿着大刀的敌人，皮糙肉厚攻击力还很高，善用迎击射击可以较为轻松地搞定它，但鉴于巷子里啥都没有，玩家还是不要管他吧(制作组的恶意)。



原路范围沿路继续走下去，在经过一部大马车的时候往右走，玩家会遇到一个在装睡的敌人，这种敌人会远程攻击，以后遇到时记得注意以防冷枪。上楼后玩家的右手边会有一个道具，捡取的时候小心埋伏。拿到道具后继续前进，小心这里还有一个敌人在埋伏着。继续前进后别被眼前的敌人给吓坏了，对于第一次到这里的玩家，笔者推荐使用直接跑过去。继续前进后会看到一个敌人背对着我们，推荐不管因为后续的敌人一般已经在背后了，然后玩家会看到一个缺口，跳下去后立即往左转并向着右边的楼梯前进，中途玩家可以视情况而定喘口气回复一下体力什么的。跑上楼梯穿过大门后就可以停下来了，此时看看背后有没有什么笨蛋跟上来(一般都会有那么一两个)，但毕竟人数很少，玩家可以轻松解决。

接着玩家会看到一个喷水池，先下去把刚才看到拿不到的门的另一边的道具给拿了，这个装备是个火炬，由于是个会由头用到尾的装备所以优先取得。下去后右边是一个正在用砖头敲门的大块头，如果照着本文的顺序打得话，这大概是这货和玩家的第一次相会。与笨重的外表不相符，它的攻击速度还是挺快的，锁定后连续绕后攻击即可，记住不要贪刀。在这里玩家还会遇到乌鸦敌人，虽然看上去弱爆了还不能飞，但是被连续攻击到还是会挺疼的，而且它们和狗类似，一般都是一群群地出现，应付时还是小心为妙。取得后沿路返回楼梯上。先把左边的木箱给滚掉，然后就能看到一个缺口。跳下去后，玩家会遇到一大堆(在笼子里的)狗，把它们全解决掉吧，小心有几只会从笼子里出来。沿着狗笼的轨迹继续前进，玩家会看到下水道的入口。记住这里，接下来原路返回。

返回到刚才杀狗的地方，这次往另外一条路走，继续前进后玩家会遇到两个拿着砖块的大块头。躲开就行，上来后玩家会遇到一间小黑屋，如果有沿路搜刮的话玩家手上应该已经有了一个火炬。但现在首先先不管小黑屋，继续往上走打开铁门，玩家会发现我们又回到了一开始那个传送口。先回去大本营补充一下吧，如果一切顺利的话，此时的玩家手上应该已经有一笔钱了，先把身上那套烂装备换了吧。有余钱的话可以提升能力，一周目推荐优先加技术和力量，因为大部分装备都对这两个能力有要求。接下来推荐玩家喝口水歇口气什么的，因为接下来就是本作的第一场BOSS战。

TIPS 给其他玩家的留言点赞的同时能帮那位玩家补满血，不得不说真是个温暖人心的设定

大桥

整理好装备，拿起火把原路返回小黑屋前，屋里没什么好说的，从开始打滚到现在的玩家应该都能处变不惊了吧，唯一值得注意的是一楼有一个坐轮椅的家伙，近身攻击力巨大但只要玩家先出手就没什么问题了。仿佛理所当然的，那个敌人的旁边就有一个道具引诱着玩家（制作组的恶意之二）。从小黑屋的二楼出来后，玩家会发现自己来到了一座桥上，右边有两个人狼，无视之，左边是一堆乌鸦和一个砖头男，直接跑过去即可。在桥的尽头就是本作的第一场BOSS战，

神职人员怪兽

首先，别被它的庞大身躯所吓坏了，其实这货一点都不强（和本作其他BOSS相比……）。不要贪刀这种废话就不说了，一般而言玩家只要保证自己的位置处于BOSS的右边（以BOSS面对方向为准）即可躲开BOSS的大部分攻击，而BOSS一旦开始蓄力就立即拉开距离准备躲闪，而且蓄力是两段式的，砸完地之后还有一下，不要傻乎乎地冲过去。值得注意的是，对付这BOSS要不就是贴身砍，要不就把距离拉得远远的，因为处于中距离的话BOSS会使出跳跃砸击，攻击高且发动时间快。相比BOSS，视角才是本战最大的难点。基本而言，这场BOSS战就是制作组用来欺骗玩家用的，让玩家（例如笔者）以为这游戏很简单啊什么的。

下水道

胜利后玩家会获得“剑猎人徽章”，别忘了先把桥尽头的灯笼给点了。现在我们可以往桥的另一边走去，路上见到人狼不要慌，对自己技术有信心的玩家可以试着打死它们，没信心的可以直接跑过去，当然，上述方法危险系数高，是提供给不怕死的懒人的。在这里详细说说相对安全的路线。

回到刚才的喷水池处，下去后继续前进然后上楼，玩家会遇到“三狗＋二近身＋一远程”的敌人组合，同样的利用高低差躲开远程攻击来逐个击破。一路前进后玩家就会发现自己又回到了桥上，只不过是桥的另一头。用这个方法可以躲开那两个人狼，相对安全一点。

继续前进然后下桥，右边是之前那个人头汹涌的广场，别跳下去了。我们的目的地是在左边，在一堆木桶后是一个坑，勇敢地跳下去吧。接下来玩家会遇到新敌人，这种敌人的兽化程度比一般敌人高，但基本看上去还是个人，这种敌人攻击力很高但行动相对缓慢，先引诱其出招后连续攻击即可，还是那句，不要贪刀。沿着边缘分别击破三个敌人后走到尽头，往下看玩家会看到一个很阴险地呆在角落处的敌人，跳下去解决它后玩家能找到一套猎人装备，这可是暂时玩家能获得的最好的装备了，快点换上吧。

■如[illegible]的所在地

■左边就是升降机入口

沿着梯子原路返回，还记得那个下水道入口吗，玩家的下一个目的地就是那里。在进入之前别忘了敲一敲左边的门和毒舌老妇对话。之后从入口进入，下去后往右边走，背刺解决一个敌人后小心冷枪，以柱子作掩护后继续前进。接下来玩家有两条路可以选择：继续前进，或者跳下去。基于安全理由，我推荐这里玩家直接跳下去。跳下去后先把大老鼠给解决掉，然后继续前进，玩家会看到两条分岔路：一上一下。首先我们先沿着梯子爬上去，往左走会看到一个拿着柱子的柱子男，应对方法和他的兄弟板砖男类似，小心解决后继续爬梯，跑到最高层先把门给开了（开关把手在左边），右边有一扇窗户，对话后答应小女孩帮她找妈妈，玩家会获得重要道具“音乐盒”。

回到刚才的分岔路，这回我们往下走，一路跑过去（保持冲刺状态的话敌人基本碰不到玩家），直到看到一个梯子就停下来，爬上梯子后我们会见到一座桥。先不要急着前进，先往左走，开启升降机之后一路返回到之前遇到两个板砖男的地方。在这里笔者推荐先回一下我们温暖的家整顿一下，因为恶战在即，顺便一提，现在玩家应该能在商店买到一个叫“提灯”的道具，相当实用，有余钱记得买一个。

欧顿之墓

经升降机返回到刚才的桥上，正面走过去会发现四大天王（其实是五个敌人）齐聚一堂，当他们向玩家走来时玩家可以边打边退，不到一会上面的敌人就会把火球推下来。玩家随后躲开火球轨迹即可，四大天王什么的会被火球消灭的。接下来还是推荐一路跑过去，一路无视敌人后来到亚丹之墓，在这里等待着玩家的就是本作的第二个BOSS：加斯科因神父。

加斯科因神父

本作玩家遇到的第一场硬仗，在本作中担任“新人杀手”的角色。神父和玩家类似，无论是外观还是攻击手段都如出一辙。第一形态的神父会交叉使用近身武器和枪械，小心闪避并利用空隙攻击即可，迎击射击的时机是神父把武器刮地出火花的时候。第二形态的神父会把武器变形，此形态的BOSS攻击力极高，还会对倒地的玩家进行追打。由于攻击距离长，玩家应与神父时刻保持距离，对攻击时机没把握的话千万不要近身，迎击射击的时机是神父向前翻滚的时候。当BOSS的HP还剩大约五分之一时，他会进入第三形态，此时的神父已经不是人了，此形态的BOSS无论是攻击力还是攻击频率都相当之快，燃烧弹还有存货的不妨多用，注意尽量在BOSS打完一套拳法后才使用，这样命中率会相对高一点。此状态的BOSS还会跳跃攻击，BOSS会消失一阵然后再对玩家进行强力攻击，注意是“一阵”，所以不要急着翻滚，稍等片刻后再进行回避要不然只会中个正着。

TIPS 本作的支线设定相当发人深省，很多细节都挺耐人寻味

对付神父可以利用之前获得的“音乐盒”，使用后神父会短时间内陷入行动不能的状态。但值得注意的是音乐盒只能用三次，且使用两次后无论 BOSS 剩余血量为多少，他都会强制进入最终形态。

对于自认手残的玩家，可以利用以下的方法：武器选择为“猎人斧”，如果有“教会的石锤”就更好（3000 块商店有卖），道具为音乐盒和燃烧弹若干。第一形态的神父可以利用场景中的墓地卡位，利用武器第二形态的蓄力攻击攻击神父。此打法只适用于第一形态，转入第二形态后一开始立即使用音乐盒（注意使用硬直），待到 BOSS 一停顿立即蓄满力攻击后再补一下普通攻击。BOSS 起身后立即使用第二次音乐盒，接下来再如法炮制。一切顺利的话将会进入第三形态，此时应该和 BOSS 保持中距离（就是 BOSS 不会使出跳跃攻击的距离），引诱 BOSS 攻击后往它扔燃烧弹，大概五个就能结束战斗。

教堂病房

打败加斯科因神父之后能获得亚丹之墓钥匙，在该场景中还能找到红色宝石胸针，这样就可以回去找给你音乐盒的那位小女孩交差了，不过现在先不用急。用钥匙开门后继续前进能找到一个宝箱，宝箱内是“神血宝石工场工具”，以后玩家就能在大本营内把红宝石镶嵌到武器内了。玩家就能到达教堂病房。和红衣老奶奶说话后，以后遇到 NPC 后就能把 NPC 们安置到这里。点灯后回去找毒舌老妇和小女孩，如何处理就交给玩家判断了。

处理完琐事和整理好装备后就可以继续前进了，这里先往传送点的正方向走。在这里玩家会遇到新敌人：拐杖男，别看他们牛高马大其实很好对付，迎击射击时机是他举杖攻击的时候，时机很好把握，接下来内脏攻击即可。往上走继续消灭敌人，玩家能找到一个木盾，实用不实用就见仁见智了。原路返回传送点，这回走左边，出门就会遇到一条分岔路，先往上走，别被那个巨人吓到了，其实行动很慢，小心躲开后往左走利用开关把门关上。继续前进，沿途上都是些老朋友就不多说了，走到尽头玩家会遇到第二个巨人，直接跑过去吧。走到路的尽头把宝箱打开就可以原路返回了。

■小心教堂内的埋伏

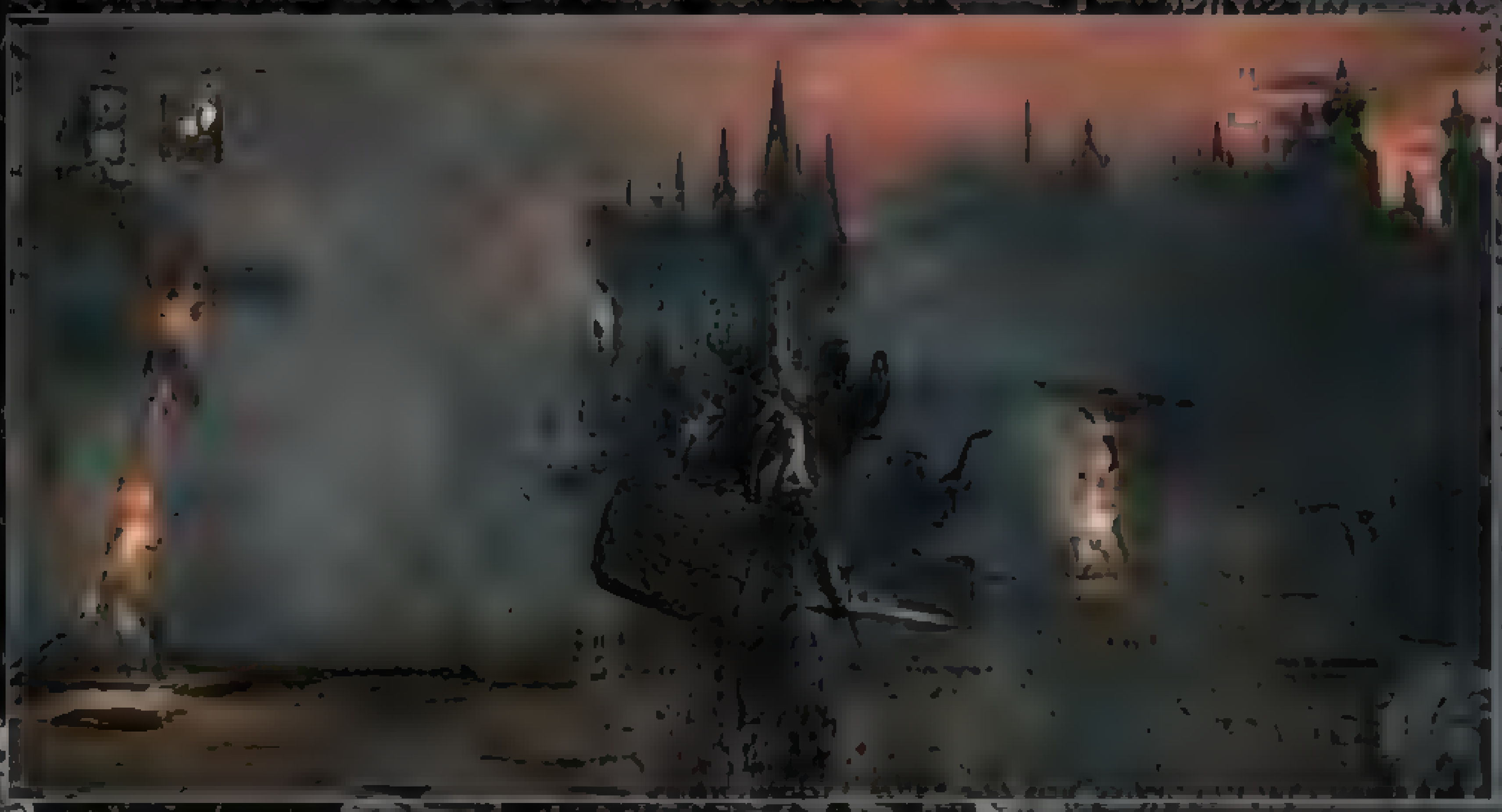
■图中的白衣男子便是亚弗烈德

原路返回后，这次往下走。继续前进后能看到一个大教堂，教堂前还是经典的“人 + 狗”的配合，老方法对付即可。先不要急着进去（当然进去也可以，小心埋伏就是了），往左走是一条长长的楼梯，楼梯的尽头是一个枪手，先在楼梯下把随行的两条狗引下来，解决后再把枪手解决即可。上去后先往前走，走下楼梯后玩家会遇到 NPC“亚弗烈德”，与他对话后选择与他合作。原路返回后走另外一条路，利用把手打开墓穴后就可以返回教堂一楼了。

进入后玩家会遇到久违的狼人，小心解决即可，沿途搜刮道具，继续前进后玩家就能发现灯笼，点亮它吧。

旧亚南

无视警告推开门后玩家就会来到旧亚南，风景还是挺不错的。看完风景后直接向前走然后往下跳，接着玩家会遇到新敌人：白袍男。



这种敌人攻击速度缓慢，但攻击附带中毒效果，不小心中毒的话玩家需要利用“解药”来解读。绕一圈把道具搜刮完之后沿着梯子返回到起点，然后往左走过桥。

过桥后新敌人出现，说是新敌人其实和白袍男差不多，只不过它们速度更快防御力更低而已，和狗类似，这些敌人一般都是一群群地出现的，逐个吸引然后逐个击破是基本战术。小心应对后一路前进，一路上的敌人基本都是这两种。继续前进后会发生剧情，无视警告的猎人终于受到了来自同胞的攻击。

我们要小心的是钟楼上的机枪男，玩家可以利用沿途的雕像来作为掩体迂回前进，但鉴于敌人不止他一个，所以这里还是最好采取老战术——跑。跳下去后立即翻滚到左边的雕像后，小心不要呆太久，因为呆久了会有敌人来夹击。到下面后立即往机枪男所在建筑方向跑，左边有一个梯子，爬上后便是机枪男所在的位置。要想解决机枪男，最简单的方法就是一爬上去立即锁定然后连续用枪攻击他，运气好的话他会掉下去摔死，正常方法打也不是不行，但由于地形狭小而且机枪男无论是血量还是攻击力都是一个中 BOSS 级别的，所以正常打会变得异常困难。当然玩家也可以像笔者一样，不管他直接继续前进。

圣杯教会

继续前进后进入建筑物，如果有火炬的话就拿出来吧，这里的敌人数量很多，利用它们怕火的特性利用楼梯逐个击破。然后一路前进到旧亚南，这里玩家会再一次遇到狼人，小心应付即可。中途玩家会遇到经典的“吓你一跳”桥段，从狼人破门而出的建筑往上走，打开铁门后玩家会发现自己回到了旧亚南的入口，如果一路没死的话玩家现在也差不多有 10000 块了，先回大本营把重要道具“猎人首领徽章”给买了，整顿一下道具，推荐把“火符”给拿上（一路搜刮的话一般都有会，没有的话可以在商店购买），接下来又是一场恶战了。

回到刚才的地点，继续前进，一路上的敌人都没什么威胁，尽头就是目的地：良善金杯教会，在这里玩家会遇到本作的第三个 BOSS：缺血的怪兽。

TIPS 本作的故事线分为“傍晚”、“深夜”和“血月”三个阶段，支线也会随之发生变化

缺血的怪兽

BOSS的身后是个较安全的输出位置，相比上一个BOSS，这场BOSS战的容错率还是挺高的。值得注意的是，它的攻击附带毒效果，因此解毒用的“解药”是必须的。利用“火符”提高输出能帮助玩家更好的速战速决。玩家还记得亚弗烈德吗，在BOSS战之前玩家可以使用“召唤铃”来把他召唤出来帮忙战斗，虽然输出略低，但可以起到吸引火力的作用，当然玩家自己也不能打得太缩，虽然NPC皮很硬但毕竟不是无敌，速战速决才是王道。总体来说，不是一个特别难的BOSS。

重返教堂病房

战胜BOSS后获得道具“修梅鲁金杯”，以后玩家就可以进入圣杯迷宫了。接下来我们要重返教堂病房，从传送口的左边出门，往上走回到我们第一次见到巨人的地方，继续往上走，利用“猎人首领徽章”把门打开。不管面前的两个巨人，往左边的小巷走，在小巷中的尽头左边有一扇亮着灯的窗户，而窗户前有一扇门，这两个都是可以调查并且和NPC对话的。两个NPC中其中一个是“夜之女阿丽安娜”，这位NPC请务必送去教堂病房避难。一路前进会发现自己来到大教堂的前门，先把前门打开。然后不要直接从敌人很多的楼梯方向上去，从右边迂回上去，再往前走会发现另一个铁门，打开后玩家会发现自己回到了当初捡到“木盾”的地方，继续迂回上去就会来到大教堂前，里面是BOSS，但是我们现在先不管她。在即将到达大教堂时往左走进入墓地，接着来到一个森林。森林的敌人只有狗和火枪男，这里推荐直接狂奔，走远了之后再把追随上来的敌人解决即可。推开铁门来到亨维克的停尸房通道，虽然这里不是什么必经之处，但由于关系到“符文”系统的开放，所以还是来走一趟吧。

亨维克的停尸房通道

这里的敌人虽然性别变了，但攻击方式和村民其实没什么区别，小心应付即可，值得注意的是呆在高处扔燃烧弹的杂兵，

这些要不就是第一个消灭，要不就最后一个，把杂兵引到远处再逐个击破的战术在这里依然有效。

走到铁门前往右走，在经过一个满是乌鸦的地方后先开启升降机，然后沿着左边的小路前进，小心敌人埋伏，由于这里地形狭窄，一个不小心可能会摔死，所以请务必小心。

接下来又是我们熟悉的朋友板砖男，他的后面是一间小黑屋，不久后从那里会走出来一个扔燃烧弹的杂兵和一条狗，这里推荐直接跑过去不管他们。

继续前进后小心前进，注意预留回避的空间以免摔死，话说本作的敌人还是会像过往“魂系列”一样自己走着走着摔死，真是喜闻乐见（笑）。下去后是一堆狗加上两个拿着大刀的敌人，下去后先把左边的铁门打开，然后一路狂奔，再把跟上来的狗解决就行。这里还有一个符文“湖泊”，别忘了拿。然后一路前进走到地下室，接下来就是第四场BOSS战：亨维克的女巫。

亨维克的女巫

这场BOSS战比较特殊，BOSS本身没什么攻击力，但会她会隐身并随机在场景的各处中出现，期间她会召唤敌人。该种敌人行动缓慢，对玩家造成不到太大的威胁，玩家还可以通过地形跟它们绕圈跑。BOSS的HP降到一定程度后就会召唤分身，照砍就是。

当BOSS的HP打空的时候，玩家千万不要自以为胜利了，接下来BOSS会变成两个。其中一个BOSS就是刚刚那位，老方法对付即可。另一个BOSS会发出光球，一旦命中玩家玩家会进入短时间内行动不能的状态，被杂兵砍两刀还好，被BOSS的特殊攻击攻击到可是会一击必杀的（如果没怎么升级血量和防具不好的话）。值得注意的是，一个BOSS的HP被清空后如果一段时间内玩家没有解决另一个的话，另一个是会复活刚刚死掉的那个的，所以玩家最好算好HP量，然后尽量在短时间内连续击杀掉两个BOSS。由于这场BOSS战耗时略长，加上本作配乐诡异，所以打到后期时请保持心态平和，要不然很容易前功尽弃。

大教堂

战胜BOSS后继续前进，走到地下室在猎人的身上取得重要道具“符文工场工具”，“符文”系统也从此开启。接下来回到亨维克的停尸房通道入口之前的分叉口，继续沿着楼梯走上去，推开大门，接下来就是本作的第五个BOSS：代理人阿梅利亚了（按正常流程路线其实算是第四个BOSS）。

TIPS 关于NPC的拯救：本作玩家可以把NPC送去两个地方：诊所或者教堂，随着送去的地方不同NPC的结局也会不同

代理人阿梅利亚

别被BOSS庞大的身躯吓到了，单挑的话它甚至比渴血怪兽还要弱，话虽如此也是个比较棘手的敌人，原因是她受伤到一定程度她会回血。这个BOSS的弱点是她的右手和菊……她的身后。和缺血的怪兽类似，身后算是个比较安全的输出位置。和她庞大的身躯不同，她的攻击速度和频率都相当的快，虽然伤害不算高（相对而言），但攻击频率很高所以如闪避不及受到的伤害会相当的惊人。对付她切勿贪刀，一般最多两刀就要考虑回避了。这场BOSS战的一大难点是如何阻止BOSS回血，理论上只要输出比回复多就没问题了，重点是如何保证输出，但考虑到之前在旧亚南地区玩家应该已经积累了相当一部分血石碎片，把顺手的武器改造吧。最后提一句，这场BOSS战不能怂，该输出就输出，免得夜长梦多。

禁忌树林

击败BOSS后调查祭台获得道具“金吊坠”和进入禁忌树林的暗语。回到教堂病房前那条长长的楼梯下面的广场（那里有两个巨人），往左边走，我们会见到我们的好战友亚弗烈德，从他的右边的楼梯走下去，打开大门一路前进到禁忌树林，先把灯点了吧。

禁忌树林分成两部分，前半部分的敌人都是老面孔，但攻击力跟以前对比翻了一番，特别是枪兵，如玩家不慎被枪击中，大概75%的血量会瞬间清空。过桥后小心陷阱，该地区有很多类似的陷阱，特征是一般都用木板掩盖着，如果看到泥路上突然出现了木板，千万别傻乎乎地踩上去。直接走右边即可躲开路上的敌人，一路前进后会看到三个敌人围着一个火堆。不要直接走右边的水路，沿火堆的左边一路前进，玩家就可以看到几个狗笼，此时玩家的左边是一个洞穴，进内并穿越毒沼泽，爬上梯子打开铁门后玩家会发现自己回到了游戏一开始的诊所。

回到刚刚的狗笼处，途径的一个屋子的屋顶可以找到白色教会套装，该套装对于奥术攻击的防御力很高，后期的BOSS战会相当实用。继续走到尽头，这里的敌人配置全是“近程＋远程”的经典配置，如果刚才在火堆处玩家选择走右路，这几个敌人能把玩家打得满地打滚。消灭它们后沿着水路前进，接下来玩家会见到一个斜坡，斜坡上有一个敌人会使用大炮攻击你，玩家需要利用两边的屋子逐步往上推进，理所当然的，屋子里是有敌人的，小心应对。

上去后玩家会进入到一个黑暗的大磨坊里去，远方玩家能看到新敌人：蛇男，该种敌人在遇见玩家是会在头部爆出蛇来，利用蓄力攻击和它保持距离，对于现在的玩家来说，这种敌人的近身攻击是能秒杀玩家的。该处还有本作的神器之一：大炮，该种武器升级后相当强力，虽然一发需要消耗十发子弹，但威力很高，很适合后期BOSS战用来补刀。武器详细所在位置见图，从磨坊的二楼跳下在爬楼梯上去，位置在齿轮下。该处还有一个NPC，推荐不管他。

继续前进后来到禁忌树林的后半部分，接下来的敌人都是些无论是外形还是攻击都相当恶心的敌人，由于该地图很大而且敌人恶心，所以推荐全程跑路。过桥后首先往右转，一路往上走能找到升降机，以后玩家就能直接从树林入口处直接回到该处了。

由于树林地形太过复杂，这里说一说通过的要点。这里的绝大部分敌人都是可以利用蓄力攻击无伤击败的，值得注意的是一种头上长着蒲公英的家伙，该种敌人相当强力，而且还是远程攻击，如果玩家对自己的跑酷技术没有信心的话，推荐直接扔燃烧弹解决它们。

玩家一开始因沿着树林的左边走，一路往下来到小溪（小溪里有两头猪），然后沿着小溪的右边走，一路往上后往右走就能打开铁门解锁捷径。该捷径的所在地是沿着树林的右边走一路往下。打开铁门后一路往下走，接下来就是本作的第六个BOSS：亚南的影子。

亚南的影子

本场BOSS战玩家将会同时面对三个BOSS的围攻，他们三个的以一手拿刀，另一手拿提灯的最为危险。其喷火攻击如果全中能秒杀玩家。而三个BOSS的总血量降至二分之一时，三个BOSS将会同时进入第二形态，其攻击力和攻击手段也会同时发生变化。待到BOSS只剩一人时，剩余的一人会召唤出大蛇，大蛇会不停地对玩家发动远程攻击。

战斗的要点就是前半部分尽量打得保守点，利用场景中的大墓碑和敌人周旋，尽量把会火球攻击BOSS和玩家隔绝开来，并利用时间差攻击近身的敌人。优先解决提灯男和大刀男后，把火球男留到最后解决。后半部分大蛇被召唤出来后不要管大蛇，立即拼命攻击最后一个BOSS，一般而言可以在大蛇出招前解决战斗。相比前半部分的保守，后半部分玩家应该打得更主动点。

在击败亚南的影子之后强烈建议先回去亚南中部一趟，还记得传送点旁那个咳嗽的NPC吗，再次跟他对话就能获得关键道具“扁桃体结石”。除了这个NPC，很多NPC都会有新剧情展开，有兴趣的玩家可以去找找他们聊聊天，琐事都解决了的话就返回禁忌之墓吧。

拜伦维斯

战胜亚南的影子后继续前进，一路直走就能到达拜伦维斯，这里的结构并不复杂，甚至连迷宫都算不上。这里会出现一种新敌人：苍蝇人，它的攻击会使玩家陷入狂乱状态，狂乱状态下的玩家会在一段时间后受到巨大伤害，道具“镇静剂”可以治愈这种异常状态。这里要去的地方只有一个，就是中间的小黑屋，小黑屋只有一个白衣猎人作为敌人，她无论是攻击力高且速度快，对自己身手没信心的玩家可以不管她上楼后直接左转爬梯子到达建筑的最顶层。在最顶层玩家能找到“月球运行仪钥匙”，这样二楼的门也能打开了，门外的阳台无论是空间还是视野都比室内好多了，接着玩家就可以把白衣猎人引到这里再对付她。因为这里是BOSS点必经之地，提前解决她可以一劳永逸。接下来还是一如既往地整理道具栏，然后从阳台月亮的方向跳下进入月傍湖，接下来就是本作的第七个

TIPS 这里就不剧透太多了，玩家只需记住两点：职业光鲜言语正常的人往往是最危险的

罗姆.空虚的蜘蛛

这个BOSS本身并不强力，麻烦的是它周围的杂兵。杂兵蜘蛛们攻击欲望不高，一般而言它们都是围着BOSS转，攻击力也不算高，但必须注意的是它们的跳跃攻击，全中的话可是会被秒杀的。BOSS和杂兵的弱点都是一样的，就是它们的侧面和背后，攻击它们的正面收效甚微。BOSS的HP下降到7成左右就会转移位置并且开始对玩家进行攻击。攻击手段分为三种，一种为远程攻击，攻击前BOSS会把身体挺直，这种攻击比较特殊，它除了瞄准了玩家的初始位置之外，还会预判玩家的走位，虽然听起来很智能，但其实玩家只要原地转一圈然后不停移动即可躲开。另外两种攻击都是近距离的，只有玩家靠近BOSS才会发动，只要翻滚就能轻松躲开。

本场BOSS战的难点是杂兵，因为杂兵默认是绕着BOSS转的，而且很耐打，第一阶段还可以清一清，但第二阶段BOSS加入战局后就不行了。玩家只能引开杂兵，然后一看杂兵离BOSS比较远就立即奔向BOSS攻击它的侧面，千万不要被数量众多的杂兵所吓倒了，勇敢地冲进蜘蛛群吧。之前拿到的白色教会套装对BOSS攻击的防御力很高，不妨换上。

接下来的游戏部分已经是游戏的后半部分，但与流程不相符的是迷宫的构造无论是复杂程度还是长度都比之前的小很多，取而代之的是强大（或者说是恶心）的敌人配置，如果按照一般攻关方法边消灭它们边前进的话，时间消耗巨大不说，危险度还很高，所以强烈推荐玩家在开荒时可以选择躲开敌人（除非敌人在必经之路之上），以寻找及开放捷径为第一要点，这样会使游戏的难度减少不少，玩家自身的心理压力也会降低不少。以下攻略将会以最速路线为主，重要道具的获得方法也会在后文标出，而剩余的道具有需要（强迫症）的玩家可以在开放捷径后逐个搜刮即可。

亚哈古尔，不可视的村庄

BOSS战之后继续往前走，发生剧情后血月出现，玩家被传送回教堂病房。而如果之前玩家有把NPC送去教堂病房的话，玩家会发现当中的NPC都开始有点不对劲，然后出门一看就会发现，整个亚南的天空都变了个样。

之后回到我们进入亨维克的停尸房通道的那个位于大教堂前的分岔路吗，这回我们走右边，一路往下走玩家会发现两个猎人。跟之前对付敌对猎人的方法一样，利用地形和卡位即可把他们消灭，然后沿着山洞一路往下走，进入建筑物后一路往前走。如果玩家之前有来过这里的话，这里的大门是关上的，而且在没有持有道具“扁桃体结石”的情况下，在那里逗留太久是会被“剧情杀”的。没有持有该道具的玩家建议一路狂奔进去。接着玩家就会来到亚哈古尔，不可视的村庄。

这里的路线相对简单，都是一条大道走到底，但途中的敌人却相当凶狠且无限刷新。如果不是追求搜刮全道具的玩家，笔者强烈建议依照以下的路线前进，路上敌人可以选择无视部分，然后一路跑过去。

一路往下会遇到一条很长的往下的楼梯，这里可以先把最前头的几个敌人引上来解决掉，值得注意的是虽然这些敌人看起来都是些老面孔，但其实他们的攻击力已经今非昔比，就以火枪男为例，一枪打中玩家大概8成血就没了。由于他们都是会无限刷新的，当楼梯下的敌人数量减少到一定程度后，玩家就连跳带滚跑过去吧，跑到底层后立即往右一路跑到底（虽然还有另外一条路，但由于里面黑漆漆不说还有一堆火枪男呆在那里，实在不推荐走那条路）。跑到底后玩家能看到一个缺口，往下跳后会遇到之前在“亨维克的停尸房通道”遇到的那群疯婆子，这里的建议还是跑……当然追求安全的玩家可以和刚才一样逐个把敌人引上来逐个击破，但这里要实施这个战术有点困难，因为敌人都是一涌而上的，所以还是那句话：跑吧。

在这个场景中，除了无限刷新的敌人之外，玩家还需要远处那个依附在建筑物上的不知名生物。那个可不是什么场景摆设，它可是会发激光的。激光发射后会显示轨迹，短时间后会发生爆炸，范围内的无论是敌人还是玩家都会受到巨大伤害（一般而言，对于现在的玩家来说就是秒杀）。但由于可以预判轨迹，沿楼梯往下跑的时候注意上半部分沿右边走，下半部分沿左边走就行了，如果跑得快的话，玩家应该能在激光第二轮发射前通过这个场景。接着玩家就可以看到传送点了，点灯吧。这里如果是一路跑过来的话，大概不需一分钟就能跑完了。

接着继续前进，等待着玩家的是“两条狗＋板砖男＋火枪男”的组合，但由于只有一条路且有高低差，直接跑过去即可。如果玩家之前有进入过隐藏迷宫“海勃根监狱”的话，玩家会发现自己已经回到了该迷宫的存档点，当然这个存档点现在已经不能再使用了。一路前进到大路后右转然后一条路走到底玩家就能看到BOSS了……话虽如此，但这短短的路程却充满着艰辛……这里的敌人无论是外形、攻击手段还是攻击力都相当恶心（感官意味），高处的火枪男与地上的不知名生物夹击玩家，地上的不知名生物还会吐出不知名的粘液来攻击玩家……当然，这些和我们都是无关的，因为我们还是会跑。当然这里不能直线跑，一般而言只要保持着“Z字”跑法即可躲开大部分攻击，死几次玩家大概就能死出心得了（喂）。一路走到底就是本作的第八个BOSS：重生之神。

重生之神

本作的BOSS战越到后期越好打，以上就是这场BOSS战给人的第一感觉。这个BOSS块头一如既往的大，贴身砍侧面这种常规战术就不必多说了。BOSS最有威胁的攻击手段是粘液和魔法攻击。前者只要往粘液的反方向移动即可，一般而言BOSS的背后是安全地带，这招威胁大的原因除了伤害大之外，持续时间长和发招不明显也是主要原因，玩家砍着砍着有时忘了自己站到粘液上，想逃离效果范围时却已经太迟结果活活被压死。第二种攻击手段发招效果明显，但由于BOSS体型较大，锁定后反而看不到BOSS的头部位置，使得玩家经常因为没看到发招而闪避不及结果中了个正着。

这场BOSS战最麻烦的其实不是BOSS，而是那六个站在高处射火球的敌人。和BOSS正式开打前先沿到场景两边尽头的楼梯上去二楼把她们都解决掉，接下来BOSS就任玩家宰割了。和恶心奇葩的外表相比，其实这个BOSS对于现在的玩家来说，已经不是什么难题了。

教学楼二楼

击败BOSS后继续前进，往前走玩家会看到一个头戴着笼子的人，上前调查后进入“教学楼”。

和之前的“海勃根监狱”类似，这里也是隐藏迷宫中的一部分，只不过这是二楼，而隐藏迷宫“噩梦前沿”的入口在一楼而已。这里玩家会遇到一种新敌人，外表就是一只人形的鼻涕虫……攻击速度慢但经常潜伏在屋顶上吓你一跳，总的来说不是什么很有威胁的敌人。这里地形相当简单，一路无视敌人往前走即可，推开大门即可来到“月之梦魇”。

月之梦魇

这里出现的新敌人会使玩家渐渐进入“狂乱”状态，使用“镇静剂”可以缓解，但最好的方法还是解决它们或者直接跑拉开距离。沿着左边一路往上走可以看到一个建筑物，建筑物门前还有一个会扔石块的大块头，小心回避他的攻击即可。进入建筑物后往房间深处的右边走，玩家走到房间中时会有一大堆蜘蛛掉下来，不过对于一路狂奔过来的玩家而言完全没有意义。中途会遇到一个敌对猎人，他的范围攻击相当强力，推荐躲开直接继续前进。接着玩家会来到一个黑暗且相对较大的室内场景，沿着左右两边皆是无底洞，在回避敌人攻击的同时小心预留回避空间，免得一个翻滚直接掉洞里去。在左前方玩家能发现一个升降机，利用升降机一路往上就能到达我们这次的目的地：墨戈的居所。接下来就是本作的第九个BOSS：米克拉什．噩梦之主。

墨戈的居所

接下来的流程相当简单，一路往上走即可，途中玩家还会遇到三头猪和亚南三阴影的弱化版，直接开跑还是解决掉就看玩家判断了。在最顶层玩家会看到一白衣女子（这里就不剧透其身份了），她面对的方向就是BOSS的所在地，先把左边的捷径给开放了吧。一如既往地整顿好自己的装备之后，前方等待着玩家的就是主线流程倒数第二场BOSS战：墨戈的乳母。

米克拉什．噩梦之主

从关卡设计而言，这场BOSS战算得上本作的亮点之一，场景设计和打法都相当巧妙，但与之相比，难度大概是本作众多BOSS战中最低的一场了吧。在一开始的场景中，BOSS并不会出现，玩家需要在一个不断循环的场景中找到BOSS的位置，一旦找到了就要紧追不舍，路上的敌人行动缓慢，基本可以无视。一路追到底就会开始本场BOSS的上半场。在此阶段BOSS的攻击相当单调，就只会往前方放蛇（类似于之前玩家在拜伦维斯遇到的白衣猎人），玩家大可引他出招后再攻击他的侧面，另一种攻击方式是拳头……速度之慢和伤害之低得连笔者都有点开始同情他了。

当BOSS的HP掉到一半之后就会往镜里逃走，重复一开始的追逐战，追了一会后BOSS会用铁栏把自己和玩家隔绝开来。接下来的部分相当容易迷路，毕竟这场景是会不断循环的。玩家可以找到下图的楼梯，往上走后玩家能看到远远的对面有一个传送点，从那里往右直走就能看到一个洞，跳下去后就能和这个BOSS进行最后的决战了。话虽如此，其实此阶段的BOSS和第一阶段攻击方法大都相同，只是多了一招范围颇大的魔法攻击，威力巨大而且由于战场很小，虽然很容易回避但不慎中招可是很疼的。不断循环第一阶段的战术即可结束战斗，战斗胜利后获得“月之牢笼”。

墨戈的乳母

这个BOSS的攻击方式相当单一，玩家的打法用四个字可以概括：不要贪刀。一击脱离是基本战术，往后撤步是个不错的选择，来不及的话侧移也能闪避掉BOSS大部分的攻击。这个BOSS攻击的硬直相当大，之间的时间玩家完全可以攻击一下然后从容后撤。BOSS的血量下降到一定程度之后场景就会被黑雾笼罩，BOSS会从黑雾中的各个角落对玩家进行攻击。该攻击无论是视觉效果还是威力都相当吓人，在此状态的BOSS几乎是瞬间移动，她不是单纯地隐身后对玩家进行追击，而是很多时候是直接在玩家身边现身，而随着BOSS的HP进一步减少，黑雾中的分身会越来越多，攻击频率到后期基本能让玩家喘不过气来。此时的玩家应该全力回避，看到BOSS的“刀光”就立即翻滚回避即可。只要专心回避一段时间，黑雾就会散去，BOSS又会恢复正常任玩家宰割。如此循环即可把BOSS击败。

重回梦境

打败 BOSS 后会获得“三分之一脐带”，这道具关乎隐藏结局的开放，而开放总共需要三个，本作一共有四个。另外三个脐带其中一个在“废旧的旧工场”，一个在“约瑟夫卡的诊所”，后期从“禁忌树林”处回到诊所时可以通过后门进入，击杀躺在病床上的医生即可获得，而剩余的一个则在击败乳母之后回到“教堂病房”，会发现“夜之女阿丽安娜”消失了（前提是玩家有把她送去这里避难），往回走（就是之前玩家从“欧顿之墓”去“教堂病房”的那条路）会发现“夜之女阿丽安娜”和一个不明生物，把不明生物杀掉即可获得。

接着利用提灯就回到“猎人的梦境”，接下来迎接玩家的就是本作的最终决战了。想一周目白金或者全通结局的玩家在这里请使用 U 盘或者其他手段备份一下自己的存档，因为接下来就没回头路了。

■诊所的脐带获得的前提条件是“血月”之前玩家没有杀死医生

抉择

接下来玩家会发现大本营下方的铁门已经被打开，一路顺着花田走上去就能再一次看到轮椅老人。和他对话后玩家要做出选择，此时将会有两个分支。1. 接受老猎人的建议，从噩梦中醒来。2. 拒绝，并尝试永远地终结这场噩梦。如果选择 1 就会立即进入第一个结局“亚南日出”，当然，对于已经经历过这么多疯狂和弑杀的玩家来说，身为一个猎人，岂能选择轻松的道路。选择 2 的话就会进入本作的最终 BOSS 战：格曼．史上第一名猎人。战胜后达成结局：履行愿望。

格曼．史上第一名猎人

只能说不愧是老前辈，凶猛的攻击力和帅气的攻击手段无一不在提醒着玩家这次对付的可不是什么一般猎人。格曼一开始会以镰刀作为主要攻击手段，此状态的 BOSS 的迎击射击时机较为好把握，玩家尝试多几次基本就可以摸清套路。以笔者角度来讲，最容易把握的时机就是当 BOSS 把镰刀举到左边（以玩家面对方向为准）的时候。

几个来回后格曼会把武器切换成一枪一刀组合，此时虽然还是可以迎击射击，但时机相对难把握，而且一旦失败被 BOSS 打上一套连招可是很疼的。BOSS 在中距离时还会发动冲刺攻击，无论发动时间还是攻击轨迹都相当诡异，回避的时机变得很难掌握。这时候玩家可以切换成双手武器形态，猎人斧依然是最好的选择，和 BOSS 保持一个特定的距离（具体来说就是 BOSS 不会使出冲刺攻击而是会采取“往前翻滚 + 攻击”的距离，很难用文字表述）。利用蓄力攻击打一个时间差，虽然玩家极有可能在攻击时被 BOSS 打到，但由于玩家同时也打中了 BOSS，所以其实还回了本。

当 BOSS 的 HP 降到 50% 之后，就会浑身发出“斗气”，其攻击变得不能中断且攻击方式也随之发生变化。镰刀形态的攻击多了一招帅气的空气斩，范围广持续时间长，而安全位置是处于半空中的 BOSS 的下面。由于这个攻击只会在 BOSS 和玩家处于远距离才会频繁使出，所以此形态下的战术其实还是和一开始类似，以迎击射击为主。

再过一段时间格曼又会切换到一枪一刀组合，战术一样没变我们依然用蓄力攻击和他周旋即可。此状态下玩家必须小心的是 BOSS 的枪击，被击中后玩家会跪下，如果接下来没有立即回避的话可是会被格曼内脏攻击的（只能再说一句真不愧是老前辈）！BOSS 还有一招范围大威力攻击，前兆是格曼会在呆在原地不动并开始冷笑，由于发动时间长玩家完全可以上去砍两刀再全身而退，当然也可以躲得远远的，这招对于现在的玩家来说应该已经不是什么问题了。

总而言之，BOSS 的弱点就是他的年龄，双脚不灵活的 BOSS 平时的移动相当缓慢，玩家可以计算好距离利用蓄力攻击与之周旋，再熟练运用迎击射击即可。战胜之后能获得道具“老猎人徽章”。

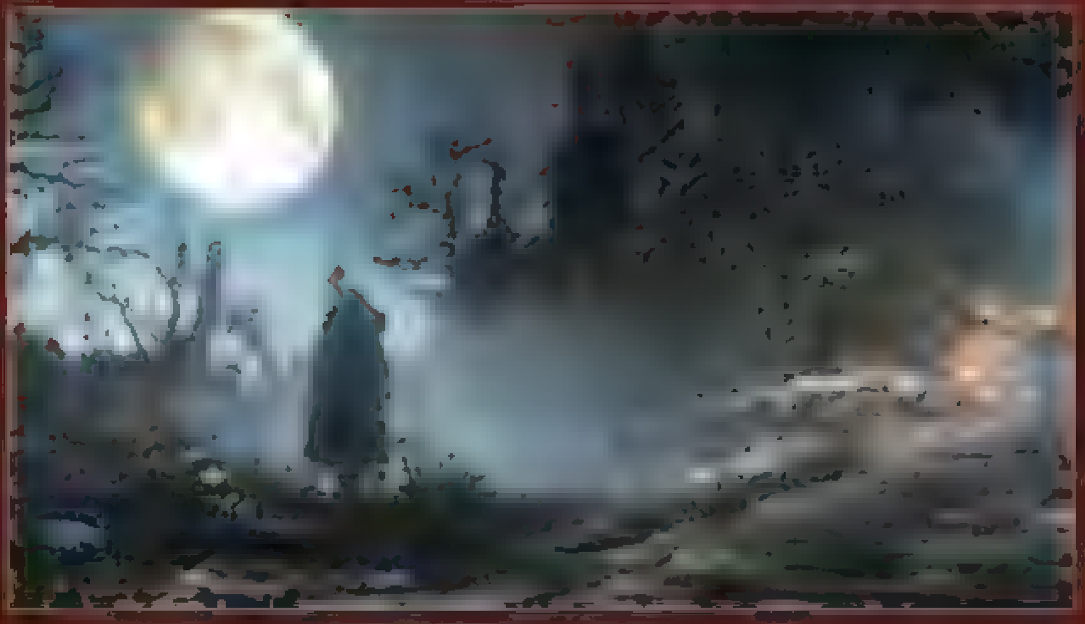
关于结局还有一个分支，就是在与格曼对话前吃掉三个“三分之一脐带”，再按照结局“履行愿望”的流程，拒绝并战胜格曼之后，就会进入本作的真．最终 BOSS 战：月之血姬。

月之血姬

作为真．最终 BOSS，月之血姬显然没有想象中的强力。和其他大型敌人类似，贴身攻击永远是最好的选择，贴身后玩家需要警惕的招数只有 BOSS 的 360° 回转。利用双手武器的蓄力攻击可以有效地对 BOSS 造成伤害，虽然中途难免会受到 BOSS 攻击，但由于玩家的攻击接踵而来，结果就是玩家扣血的速度基本和补血的速度持平，血拼血的话最终倒下的肯定是 BOSS。当 HP 下降到一定程度的时候，BOSS 会发动一招血雨，被击中的话玩家会陷入不能使用道具的状态，但由于发动时间很长且动作明显，所以只要拉开距离躲开就行。BOSS 最具威胁的一招是“血之凝视”（笔者命名的），超大范围攻击完全不可能闪避，被击中后玩家的 HP 会掉到底，但此时的 BOSS 其实已是强弩之末。这招无论是发动还是发动后的硬直时间都相当长，玩家只需靠近然后蓄力攻击即可对 BOSS 造成大伤害，顺便把自己的血给回满。

本场 BOSS 战的要点和大部分大型敌人类似，要点其

实可以参考后文的“黑暗怪兽帕阿尔”，弱点是其腹部和头部，对其蓄力攻击的话能对BOSS造成巨大硬直，后期抓住BOSS发动“血之凝视”的硬直时间，一套攻击对着头部打下去可以直接清空BOSS40%的血量。说实话，对于一路经历过众多挫折和死斗的玩家而言，这个BOSS已经不算什么了。把自己之前学到的一切都运用上，然后终结掉这场噩梦吧。各位猎人啊，胜利就在眼前！



隐藏迷宫及部分支线

海勃根监狱

按照流程，这是本作中玩家能到达的第一个隐藏迷宫，其进入方法是在击败BOSS“代理人阿梅利亚”后回到“教堂病房”，从正门出去会看到一个“布袋男”，被他打死就会触发剧情，接着玩家就会来到“海勃根监狱”。

这个迷宫其实不需急着过来，因为后期玩家来到“亚哈古尔，不可视的村庄”时是会回到这里的。这迷宫没什么值得说的，存档点在一开始的地点沿着螺旋状楼梯一直往上走即可。存档点所在地的那一层出门来到大道，往左走到尽头能获得装备“雷霆”，往右走到尽头在马车上能获得“黑色教会帽子”、“黑色教会制服”和“黑色教会长裤”，穿上这身装备再回到初始地点，往下走和黑衣修女对话就能把其送到“教堂病房”。

从存档点往下走，在中层玩家能看到一个小黑屋，小黑屋中除了布袋男之外还有“割喉老奶奶”，后者一旦抓住玩家玩家就会任其宰割并受到巨大伤害。进门后玩家立即翻滚躲开来自老奶奶的“热情拥抱”，接着往房间的左边进门走到下一个房间。继续往房间的深处走，在其深处的右边有一个山洞，一路前进后就能遇到BOSS：黑暗怪兽帕阿尔。击败它后能获得道具“火花猎人徽章”。

黑暗怪兽帕阿尔

只要懂得诀窍就很好对付的一个BOSS。这个BOSS的正面攻击相当厉害，伤害高速度快，而且其移动速度极快，玩家呆在其正面的话很有可能被打得疲于奔命。当其HP降到一定程度时还会充电，充电一段时间后会发动雷电范围攻击，威力和范围都相当惊人。然而，除了以上这些，BOSS其实浑身都是弱点。

BOSS的弱点是其四只脚，在不锁定状态下只要用普通攻击攻击几下它的脚，它就会倒下并陷入巨大硬直，玩家在这时完全可以接上一发蓄力攻击。然后不停循环以上过程即可轻松解决这个BOSS，这场BOSS战的要点是保持自己的位置时刻在BOSS的怀里，不要让BOSS离开距离，贴身不停攻击BOSS即可。总而言之，不要怂。

噩梦前沿

进入地点在“亚哈古尔，不可视的村庄”的门前，需要道具“扁桃体结石”，其具体位置可以参考之前的流程攻略。这个迷宫虽然看起来很恶心，但其实很短。玩家一开始会从“教学楼”出发，在这里场景探索一下吧，在一个类似于大学讲堂的讲台上的轮椅老人上能获得“讲堂的钥匙”，其用途会在后文写出。拿了就可以继续前进。推开大门后来到“噩梦前沿”。

“噩梦前沿”看起来很大，但路线却很简单，一路往左下去玩家可以到达一个大毒沼泽，在沼泽内移动玩家会渐渐陷入中毒状态，移动也会变得缓慢起来。毒沼泽内不光有造型恶心的敌人，高处还会有巨人往下扔石头，实在不宜久留。玩家一进入沼泽就立即往左方移动，这样可以躲避掉上方巨人的攻击。一路快速前进后玩家会到达一个山洞，前面还有一个巨人站着，不过只要玩家跑得快巨人应该还来不及动手。出来后玩家会遇到本作最讨厌的敌人之一：巨脑男。玩家在“月之梦魇”中其实就已经和它碰面了，应对方法还是和以前一样，能逃多远逃多远。当玩家能看到远处的高塔后就意味着玩家已经到达目的地了，先不要急着走，继续往上走（上面有一个拿着火把的狼人），敌人身后的洞穴能开启捷径，先回去整顿一下吧。接下来就是本区域的BOSS战：阿米戈达拉。战胜后获得“贫瘠洛然圣杯”。

阿米戈达拉

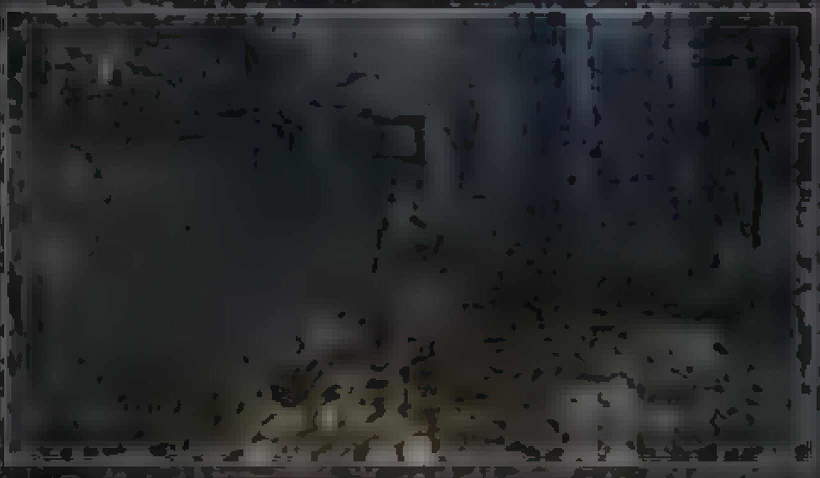
又是一场体型和难度成反比的BOSS战…BOSS的弱点是它的双手和头部，攻击其他部位基本不能造成任何伤害。此战不推荐使用锁定，第一形态的BOSS和其他BOSS战一样，利用其硬直上前攻击即可。BOSS会时不时发动魔法攻击，但其距离相当捉急，基本只要玩家远离BOSS的话就可以把其当作放礼炮了。进入第二形态后BOSS会把自己的两只手拔下，并用它剩余的两只手拿着拔下的两只手当武器（怎么听着这么别扭）。此形态的BOSS攻击范围会加大，而且增加了一种远程攻击，比起之前的礼炮射程更远了，但由于其攻击判定是发射后过一会才会出现（类似于之前“亚哈古尔，不可视的村庄”玩家遇到的激光），玩家很容易就能躲开，所以其实还是礼炮…总的来说并不是一个很难的BOSS。

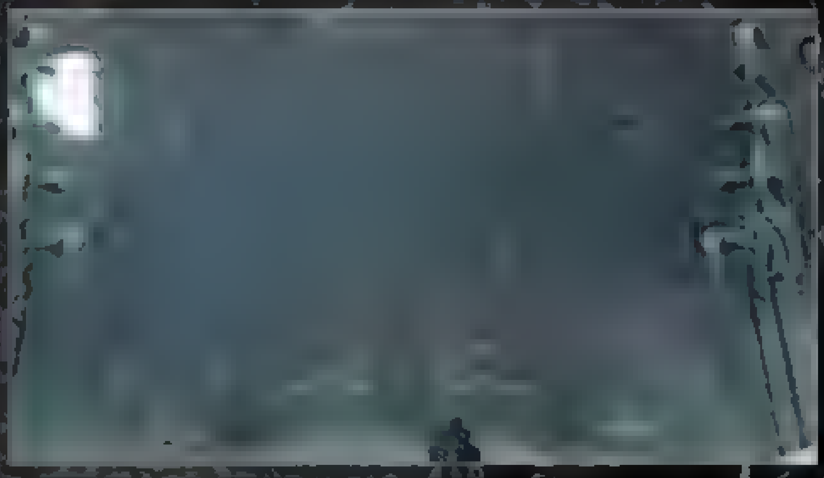
荒废的凯因赫斯特城堡

后期回到诊所后，玩家能在自己的病床上（游戏一开始玩家醒来的地点）获得“凯因赫斯特召唤物”。接着回到“亨维克的停尸房通道”，地点是当时那个满是狗和大刀男的大型场景，场景中有一个格外显眼的蓝色石碑，玩家在持有“凯因赫斯特召唤物”来到该处就会触发剧情，接着来到隐藏迷宫“荒废的凯因赫斯特城堡”。

城堡外的敌人推荐躲开，来到城堡大门前等一会大门就会打开。城堡内玩家会遇到几种新敌人：幽灵女仆会隐身，玩家走进后会现身，攻击速度慢，该种敌人还有一个形态，这形态的她会把自己的头拔下，然后其喊叫声会使玩家陷入大硬直；矮子男仆分成两种，其中拿着花剑的威胁度最大，其攻击速度奇快而且攻击力高，起手速度甚至比玩家还快；最后一种是石像鬼，这个就没啥好说的了，照砍就行。城堡地形很简单，但由于狭窄而且敌人数量很多，鉴于城堡内还有不少宝箱可以搜刮，第一次来的话还是推荐玩家慢慢推进沿途搜刮。

进入大门后上楼往左走，然后都是一条路走到底，一直往上来到一个类似于图书室的场景，先往左边走，进入宝箱旁的门就能开启回到存档点的捷径。该场景分为两层，上去二层后往左上前进（以上楼梯后面对方向为主），然后从窗口处跳下，阳台的房间里的宝箱不要错过，出房间后继续往左走，沿着边沿回到图书室，拉开把手沿着楼梯爬上去，再从屋顶继续往下跳，在屋顶玩家就能遇到本区域的BOSS：殉道者洛加留斯。



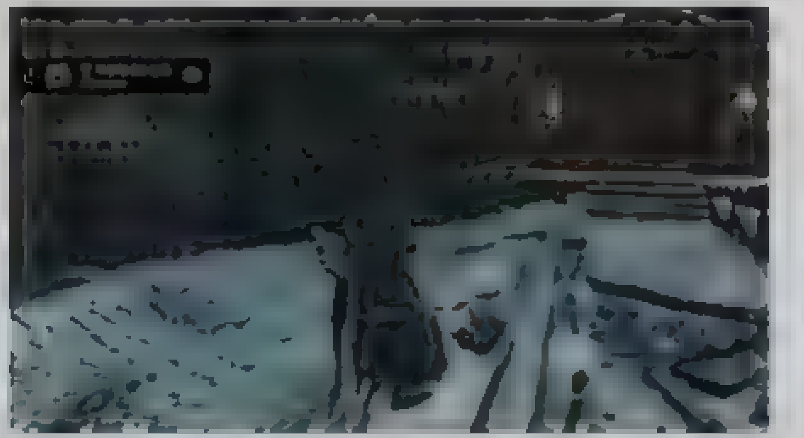


殉道者洛加留斯

BOSS一手拿剑一手拿长杖…奇怪了我总觉得哪里见过这个造型…废话不多说，在战斗的前半部分，BOSS基本只会用长杖作为武器，BOSS会不停召唤骷髅头对玩家进行攻击。最常用的是扩散攻击，射出的骷髅头会对玩家进行一定程度的追踪攻击，但行动很慢所以不难躲开。另一种是近距离召唤一个巨大骷髅头，由于攻击效果集中在玩家右边（以玩家面对方向为准），所以往左边躲就行。BOSS不时还会举起长杖，蓄力后召唤一大堆骷髅头往前方攻击，由于此时BOSS的硬直很大且攻击效果只影响前方，所以玩家大可过去输出。记得不要贪刀，否则很容易被后续的巨大骷髅头击中。

第二形态的BOSS会把长杖变成镰刀，并从之前的以远程攻击为主变成近身攻击。攻击要点还是等BOSS出招后抓准时机利用硬直输出。除了镰刀攻击，BOSS还会把剑插到地上，然后直到剑被破坏为止，玩家会不停受到飞剑的不间断攻击，BOSS一旦使出该招立即近身把剑优先破坏掉（不要锁定BOSS）即可。小心飞剑，利用硬直攻击，如此循环即可击败BOSS。

胜利后获得“幻境之王冠”，换上后继续前进，玩家会遇到“血之女王安娜丽瑟”，见到女王除了跪下还能干什么呢（笑）。对其跪下后能获得“凯因赫斯特徽章”和契约符文“腐蚀”，右边的桌上还有“未拆的邀请函”可以捡取，不要忘了。把这个道具交给位于“禁忌树林”前的亚弗烈德，再回到城堡触发剧情，和亚弗烈德对话能获得“轮子猎人徽章”，再回到“禁忌树林”前，玩家能获得一个提高血瓶携带最大量的符文。



教会镇上层

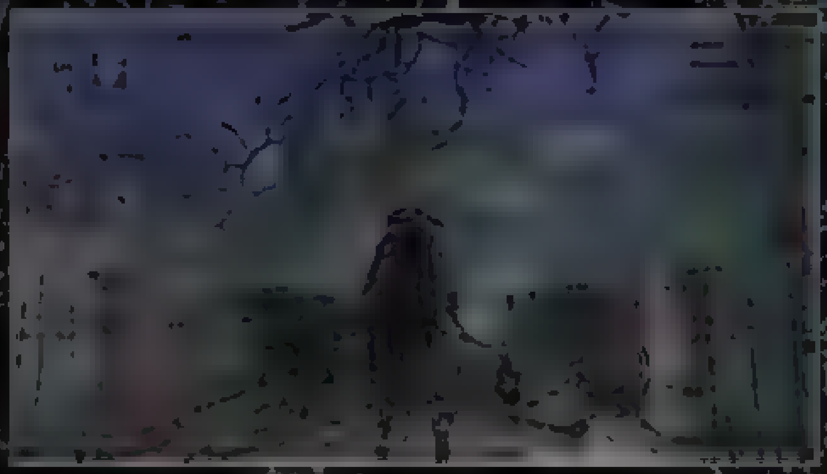
要想去这个隐藏迷宫，玩家首先要获得“教会上层钥匙”，这个的取得方法比较“危险”。具体是从“亚哈古尔小教堂”的传送点出发，然后走回头路回到当初玩家遇到激光攻击的那里，然后从左边的缺口处跳下即可在一个笼子里找到钥匙，外面是“两板砖男+机枪轮椅老人”的组合，小心应对，在这里还能获得“小型雷霆”。

接着就是出发去隐藏迷宫了，还记得“废旧的旧工场”吗，一样是从“教堂病房”出发，搭升降机往上，过桥后不是跳下去而是登塔，这里的视线不好而且敌人很多，场景也相当狭窄所以必须小心应对，打开最高处的门即可到达“教会镇上层”。

该隐藏迷宫的结构比较简单，但由于大多都是黑漆漆的，所以玩家还是小心前进吧。这里需要注意的敌人有两种，一种是头顶开着花的“开花女”，被这种敌人的远程攻击击中或者近距离抱住就会被其“吸脑汁”，伤害巨大而且由于其出现位置都是些狭窄的走廊什么的，所以必须小心应对；另一种则是我们熟悉的狼人，不过这里的狼人比外面的皮糙肉厚很多而且攻击力很高，利用门卡位可以比较安全地解决它们。

从一开始的地点往左走一路前进就能到达一个大厅，第一次来的话吊灯是会掉下来的，吊灯掉下来后整个房间顿时黑了起来，此时玩家立即往后跑，然后利用上述的方法把尾随的狼人都解决掉。下到一楼后往右边的走廊走能获得道具“宇宙之眼看守人徽章”，往左走就能到达二楼并继续前进。途中击败其中一个开花女就能获得“孤儿院钥匙”，利用它可以把正门打开开启捷径。接下来继续前进，当玩家看到一个类似于花园的地方就可以做好准备了，因为BOSS战即将来临。

■缺口位置如图



天使使者

和之前的“米克拉什.噩梦之主”类似，这是一场方法重于身手的BOSS战，在前半部分BOSS会混在一堆“外星人”当中，其外表与杂兵无误。在这里玩家可以利用猎人斧的第二形态的蓄力攻击一扫一大片，BOSS虽然外表和其他杂兵几乎一样，但行动规律还是不一样的。基本来说，当你看到一大堆杂兵向你傻乎乎地冲过来，而有一个家伙却缩手缩脚装作四处看风景的话，别想了就是它。

当BOSS的HP降到一半时就会巨大化，此时的BOSS的攻击欲望会提高不少，在只剩四分之一时甚至会增加远程范围攻击，相当麻烦。但这个BOSS防御力相当低，利用升级后的“大炮”两炮即可磨掉其接近三分之一HP，接下来玩家你懂的，不要让它有远程攻击的机会。

战胜BOSS后能获得符文“圣餐”，点灯后把传送点后的窗户破坏掉，一路向前搭电梯往下走就能来到“绝望祭坛”，接下来才是本区域真正的BOSS战：埃波利耶塔.宇宙之女。战胜之后获得道具“伊兹大圣杯”。

埃波利耶塔.宇宙之女

比起前一个，这个BOSS就强力多了。一改本作大型BOSS都很好打的印象，这个BOSS相当强力，无论是攻击速度还是攻击力都相当惊人。其攻击大多都是二段式的，回避时必须注意。BOSS前期最具威胁的招式是用头砸地，效果范围为BOSS正前方，发动快威力高。在其HP下降到一定程度后会

使用光束攻击，全中会秒杀，和BOSS其他攻击类似，不是一发就结束而是三段式的，小心回避即可。当BOSS的HP还剩四分之一的时候，BOSS会长出翅膀并开始远程攻击，此时应主动拉近距离速战速决。当然，大炮补刀流在此战依然有效，但值得注意的是，BOSS的弱点位置是在头部，锁定攻击时请确定锁定对象是不是BOSS的头部（BOSS的头部和身体对应两个锁定对象）。

部分支线

由于时间关系，笔者并没有找到所有支线或者其“完美结局”。而本作的支线相当之多，但与主线和奖杯相关的却很少，而且即使错过也会有弥补方法。其中只有一个支线最为重要，那就是“夜之女阿丽安娜”，这个支线关系到一个“三分之一脐带”的获得，但按照上文流程攻略走应该不会错过。而有两个NPC则与武器获得有关，这个也会在后文分别写出。

“废旧的旧工场”的去法：在击败“缺血的怪兽”之后回到“教堂病房”。玩家此时会发现右边的门已经打开，搭升降机上去后小心机枪老爷爷的突袭。躲过后一路前进就能看到对面有一个高塔，过桥后不理会敌人直接往右走并跳下去，接着来到一个黑漆漆的房子里，然后就是“魂系列”经典的“跳跳乐”环节，从下图的地点跳下，再往右跳下一次，打开门后就能来到“废旧的旧工场”，至于那里有什么，就留待玩家自己去探索吧。

关于乌鸦猎人支线：本作时间限制最多的一个支线，虽然这支线不是很重要，但由于关系到一个武器的获得（但弥补其实也不是很麻烦），而且乌鸦猎人看起来太帅气而且是本作中难得的正常猎人和妹子（这个才是主要原因），所以还是说一说吧。

1. 在游戏的一开始，具体时间是杀死“加斯科因神父”之前，来到下水道入口，在往下的楼梯前破坏掉右边的木桶，转右进入平台就能发现她，与之对话。

2. 然后在某个时间（大概时间为击败第三个BOSS前，“欧顿之墓”传送点失效的时候），此时去“欧顿之墓”帮助乌鸦猎人解决掉敌对猎人。

3. 血月出现后，回到大教堂，会发现乌鸦猎人坐在门前，与之对话后进入大教堂解决敌对猎人，再和她对话就能完成这个支线并获得乌鸦猎人装备和武器“仁慈之刃”。

但即使玩家全部错过了也没关系，血月出现后玩家再次回到大教堂也会发现乌鸦猎人，但此时的她已经疯掉，解决她同样能获得装备和武器。但这个貌似有BUG，部分玩家可能会遇不到她，这时只要开二周目就可以了，毕竟下水道入口也不是很远，去到平台后解决她即可获得武器。

■穿过这个窗户，乌鸦猎人在右边的平台上

■就是这个脑袋

圣杯迷宫

部分从“魂系列”一路走来的老玩家可能会纳闷，为什么本作流程中恶心的机关和敌人配置会如此之少，那么由笔者来告诉你们吧，因为制作组把这些东西都放到了圣杯迷宫里了。圣杯迷宫不光有着和流程部分完全没出现的新敌人和新BOSS，各种机关和敌人配置还能让在流程中一路血战过来的玩家时刻保持着精神紧张。由于时间和篇幅关系，在本期中只能介绍一下圣杯迷宫的基本规则和要点。

1. 圣杯迷宫的生成除了需要圣杯之外，还需要素材。素材一般在流程和圣杯迷宫都可以获得，当然也有除外。大部分素材在获得一次后都能在大本营中使用洞察点购买，不能买的基本都可以在圣杯迷宫获得，只要不乱用，基本是完全够用的。

2. 唯一一个比较特殊的素材就是“活着的线”。获得方法可参考前文“大块血石”部分，拉下把手后会触发过场动画，然后回到那个满是塌方的房间（就是流程中搭升降机去打“米克拉什 噩梦之主”前那个左右两边是无底洞的那个房间），那里多出现一个升降机，下去后来到一个漆黑不见五指的房间，往前走几步能看到一个大脑袋，解决它后获得。

3. 迷宫的每一层的流程都是一样的：找到开关——开门打BOSS——进入下一层。BOSS战的房间一般都很人性化地放在了离入口很近的地方，鉴于开开关时玩家的角色是完全无敌的，所以对于某部分恶心的敌人配置完全可以无视然后跑过去开开关，然后从容就死。当然，迷宫中还是有很多宝箱，里面除了素材还有神血宝石，难度高的甚至还有装备和武器，不要错过。

4. 深度代表的除了迷宫的深度之外，还代表了迷宫的难度。

5. 虽然新敌人很多，但真正值得玩家注意的是摇铃女，她拥有着无限刷新杂兵的能力。如果你发现有某些浑身发红的杂兵整天追着你打还打不完的话，附近肯定躲着一个摇铃女。

6. 跟流程部分不同，圣杯迷宫敌人的强度只和迷宫的深度有关，所以等级压制法是完全可行的，做好准备再来征服圣杯迷宫也不迟。

全武器获得方法

名称	获得方法
锯齿砍刀	初始武器之一，在雅南下水道找到“锯齿猎人徽章”（地点是在巨型野猪的附近）后能在商店购买
猎人斧	初始武器之一，获得“锯齿猎人徽章”后能在商店购买
锯齿长矛	获得“锯齿猎人徽章”后能在商店购买
螺纹手杖	初始武器之一，获得“锯齿猎人徽章”后能在商店购买
葬仪之刃	击败格曼.史上第一名猎人后获得“老猎人徽章”后能在商店购买
仁慈之刃	完成乌鸦猎人“艾琳”的支线后获得“乌鸦猎人徽章”后能在商店购买（具体参考前文支线部分）
教会的石锤	击败神职人员怪兽后获得“宝剑猎人徽章”后能在商店购买
路德维格的神圣之刃	在通往“教会镇上层”门前的宝箱中获得“发光的宝剑猎人徽章”后能在商店购买
骑士剑	在“荒废的凯因赫斯特城堡”的其中一个宝箱中可以获得
千影	获得“凯因赫斯特徽章”后能在商店购买。（具体参考前文隐藏迷宫部分）
来福标枪	击败旧雅南的机枪男（袭拉）后获得“炸药桶猎人徽章”后能在商店购买
打桩机	同“来福标枪”

名称	获得方法
雷霆	具体位置参考前文隐藏迷宫“海勃根监狱”部分，或者获得“火花猎人徽章”后能在商店购买
洛加留斯的轮椅	参考前文隐藏迷宫“荒废的凯因赫斯特城堡”部分
怪兽爪	在“贫瘠洛然圣杯”迷宫的第二层某个宝箱中获得

全特别猎人工具获得方法

名称	获得方式
神血宝石工场工具	具体位置可参考流程部分
符文工场工具	具体位置可参考流程部分
老猎人之骨	在“废旧的旧工场”中可以找到
小型雷霆	具体位置参考前文隐藏迷宫“教会镇上层”部分，具体位置在钥匙所在地对面的宝箱
空的幽灵外壳	在“拜伦维斯”建筑物最顶层的宝箱中可以找到
埃波利耶塔的预兆	在“教学楼”使用“讲堂的钥匙”打开讲堂大门（内部有很多敌人），进入里面一个小房间后在宝箱中获得
遥远的呼唤	在“教会镇上层”，通往BOSS战通道的阳台上
圣诗铃	在获取“大块血石”的路上，跳下洞穴后玩家身后的宝箱
怪兽的咆哮	在“禁忌树林”通往诊所的路上（附近很多狗笼）附近的某件木屋中，木屋前有一扇可用开关开启的木门
执刑者的手套	在“荒废的凯因赫斯特城堡”可以找到
信使的礼物	在“噩梦前沿”一路往左（具体位置如下图），往路灯左边跳下毒沼泽后在洞穴的最深处

■从这里左边跳下去，一路走到底

本作剧情及世界观推测（含剧透）

本作的故事相当有意思，和前辈们一样，本作剧情的讲述方式依然采取着以往的以细节来补充设定，光看过场动画玩家可能连故事说了什么都不知道。笔者结合克苏鲁神话、游戏道具说明及游戏设定对本作剧情作了一个推测，当然也只是抛砖引玉而已，欢迎读者来信交流。

故事的开端起源于拜伦维斯的学者们发现了位于地下的“苏梅鲁遗迹”（就是“苏梅鲁圣杯”的由来），学者们试图利用古神的智慧来造福人类，并在此过程中开始利用古神的血液来对亚南的人们进行研究。随着时间推移，学者分成了两派，“血疗派”和试图通过梦境来和古神取得联系的“梦境派”，并由此分成两大势力，并分别以“教会镇”和“亚哈古尔”作为根据地行动，期间不停有人被绑架到“亚哈古尔”做试验品（隐藏迷宫“海勃根监狱”的进入条件）。在这里顺便一提，游戏中的“教会”并不是我们平时所听到的“教会”，只是一个空壳而已，这从“加斯科因神父”的装备说明可以看出，亚南这个地方并没有宗教。

在克苏鲁神话的设定中，人类不应该对未知的事物探究太多，探究过多只会招来灭亡。在游戏的设定中，随着玩家洞察力的增高，敌人的外表及攻击手段会发生变化，玩家会在场景中见到越来越多在低洞察力时不能见到的东西，这也正正和克苏鲁神话相符合。增加洞察力的道具“狂人的知识”的说明中也看出这一点，过度接近古神的智慧只会招致疯狂，游戏中的威廉大师（就是“拜伦维斯”BOSS战前的老人）便是其受害者之一。而在克鲁苏神话中，通过梦境可以脱离现实中的肉身存在，从而变成不灭的存在，并借此来获得古神的智慧，游戏中的场景“噩梦前沿”和“月之梦魇”便是典型例子，而米克拉什的BOSS战更是把梦境这一概念发挥得淋漓尽致。

在两个阵营竞争期间，教会的圣歌团获得了“伊兹大圣杯”，与宇宙大智慧“埃波利耶塔 宇宙之女”取得了联系，而“梦境派”也找到了一个古神的脑袋（详情参考前文圣杯迷宫的素材部分）。然而正如之前所说的，人类不应该懂得太多，两个阵营的人包括之前参与过血疗的黎民百姓，全都陷入了疯狂和变异当中。随着状况的进一步恶化，教会开始对外声称这单单只是瘟疫，并公开或者私自地开始招募有能力的人讨伐这些非人之物（猎人和执刑者），而且把大教堂给封锁了起来。

就在亚南逐渐变成一个战场之时，有某些人意识到了，这也正正是到达古神智慧的一个好机会。某些人开始利用人体做实验（例如诊所的医生），也有某些人开始试图利用这些血来获得永生（例如“血之女王安娜丽瑟”）。意识到这点的不仅仅是人类，古神之一的“月之血姬”也意识到了，并以此作为挑选自己子嗣的仪式。最初的猎人格曼通过“三分之一脐带”（前拥有者极有可能是他的弟子）觉察到了这一点，却无能为力并结果最后被“月之血姬”禁闭在“猎人的梦境”中，作为引领主角的人，如主角能通过格曼的试练，就有机会成为“月之血姬”的子嗣（当然，从结局二来看，应该失败了，玩家最终只是成为了下一个看门人）。

从道具说明可以看出，四个“三分之一脐带”分别对应另外四个古神，而主角最后在收集齐三条“三分之一脐带”之后，获得了古神智慧的主角使“月之血姬”感到畏惧，并拒绝主角成为自己的子嗣，而最终击败了“月之血姬”的主角，以人类之躯超越了古神，并成为了下一代的“"月之血姬”。

奖杯列表

撇开游戏本身难度不说，本作的白金难度其实并不高（笑）。按照上文攻略要点走完流程，把BOSS都打赢一次，收集一下武器和装备，并利用备份存档的方法达成三结局就已经基本搞定了80%的奖杯。圣杯迷宫相关的奖杯是玩家白金的最大障碍，但同时也是本作的最大乐趣所在，由于时间和篇幅关系，圣杯迷宫的相关部分只能放到下一期了，敬请各位读者见谅。

名称	属性	说明
Bloodbrone	白金	获得除此之外所有奖杯
亚南日出	金	达成结局一
履行愿望	金	达成结局二
童年的开始	金	达成真结局
亚南.修梅里安女王	金	击败亚南.修梅里安女王
猎人的精髓	金	获得所有武器
猎人的手工	金	获得所有特别猎人工具
武器大师	银	获取一把最高级别的武器
神血宝石大师	银	获得一个极度稀有的神血宝石
符文大师	银	获得一个极度稀有的符文
凯因赫斯特	银	进入凯因赫斯特
圣诗班	银	进入圣诗班的领域
梦之源	银	进入废弃的旧工场
噩梦讲堂	银	进入拜伦维斯教学楼
加斯科因神父	铜	击败加斯科因神父
代理人阿梅利亚	铜	击败代理人阿梅利亚
亚南的影子	铜	击败亚南的影子
罗姆.空虚的蜘蛛	铜	击败罗姆.空虚的蜘蛛
重生之神	铜	击败重生之神
米克拉什.噩梦之主	铜	击败米克拉什.噩梦之主
墨戈的乳母	铜	击败墨戈的乳母
神职人员怪兽	铜	击败神职人员怪兽
缺血的怪兽	铜	击败缺血的怪兽
亨维克的女巫	铜	击败亨维克的女巫
黑暗怪兽帕阿尔	铜	击败黑暗怪兽帕阿尔
阿米戈达拉	铜	击败阿米戈达拉
殉道者洛加留斯	铜	击败殉道者洛加留斯
天使使者	铜	击败天使使者
埃波利耶塔.宇宙之女	铜	击败埃波利耶塔.宇宙之女
神血宝石新手	铜	获得神血宝石
符文联系人	铜	获得符文
苏梅鲁圣杯	铜	获得苏梅鲁圣杯
贫瘠洛然圣杯	铜	获得贫瘠洛然圣杯
伊兹圣杯	铜	获得伊兹大圣杯

文 宇宙人 美编 小瑟

攻略透解 GUIDE THROUGH

1988 年对现在很多拿着这本书的读者来说是个既熟悉而又陌生的年代，我们可能诞生于那个时期，也正因为这样而对那个时代知晓不多，而《如龙 0》正是以这个时代为背景展开，把我们带到一个这样的时代里去。作为系列的原点，既从另一个方向补完了故事，同时也很好地交代了一代的背景设定，让更多玩家了解到东城会的历史，而且很多在初代戏份不多的"故人"也会活跃其中，特别是桐生和锦山两人在这个时期依然亲如兄弟，他们之间的羁绊不免会让玩过初代的玩家为之动容。由于目前中文版尚未发售的缘故，文中一些名词会根据日文原名进行翻译，可能会跟之后的中文名有所出入。

如龙0 誓约之地	SEGA	动作冒险
多机种 龙が如く0 誓いの场所		日版
2015年3月12日	本地1人	对应年龄 17岁以上
售价为PS4/PS3：8190日元		

基本操作

按键	作用
□键	普通攻击/非战斗状态下为撒钱
△键	重攻击/喧哗奥义
○键	抓投/特殊攻击/捡取or投掷武器
×键	回避（锁定敌人的状态下横向回避可以躲到敌人的侧边或者背后） 奔跑（非战斗状态下）
START键/OPTION键	打开菜单
SELECT键/触控板	打开地图
十字键	切换战斗风格
R1键	长按为锁定敌人
L1键	防御
R2键	挑衅
L2键	视角复位

连段

□攻击的特性是速度快，威力相对较低，但是连按会自动构成连段，而△攻击伤害较高，部分风格的△攻击还可以蓄力，但相对地硬直会比较大，而且一般只能接在□攻击后面才能构成连段。游戏的连段系统类似于"无双"那样，□攻击的连段中可以接△攻击进行派生，□的段数不同，△攻击的动作也会相应地变化。

防御 & 破防

游戏里敌我双方都可以进行防御，而且某些时候受创硬直也可以通过防御来取消，所以实战中防御是必不可少的动作。而面对防御的对手一般有三种手段：一是通过高威力或者连段数高的招式连续攻击对手直至破防；二是从敌人的背后攻击——防御一般只能防正面的攻击；三是用投技，但是要注意后期的敌人除了会拆投之外，有些还会反投的。当然我方防守的时候也要注意上述的三点，以免被敌人破防。

另外还要注意的是，敌人如

果拿着刀具、电棍或者手枪的话，我方在徒手状态下是无法防御的，只能捡起道具来防御（当然枪械还是不能防）。真岛吾朗的强打者风格因为时刻拿着棍子，所以不用另外捡道具也能防御刀具。而桐生一马的破坏王风格在强化了之后也可以抵挡刀具甚至枪弹。

©SEGA

斗气状态 & 喧哗奥义

喧哗奥义是历代《如龙》的标志之一，玩家 HP 下方有三行 gear 槽（ギア），积蓄到一定程度以上之后会进入斗气状态（角色身上会冒出斗气），部分在能力强化中学会的技能要在这个状态下才能发挥效果，1st ギア表示要蓄满一行才能发挥效果。而且满足特定条件的话，画面右上角会出现蓝色的“极”字样，这时候按下△键就能消耗 gear 槽使出喧哗奥义。

喧哗奥义会根据敌我双方的状态以及环境要素等发生变化，比如靠近墙边、抓住对手、对手倒地、手上有道具等，这些都会影响到奥义的演出和伤害。而且有小部分奥义要学会了之后才能使用。

能力强化

金钱是本作其中一个主题，我们做房地产开夜店都是为了赚钱，那赚到的钱用来干什么？当然是用来强化自己的战斗力啊，正如“师傅”所说，没有东西比自己更有投资价值。

桐生一马和真岛吾朗在本作中的能力是消耗金钱来强化的。每个战斗风格都有一个独立的技能盘，除了 HP 提升等共通的技能之外，其余技能只会对当前风格有效。每个技能盘里有三个路线，虽然没明确标示，但可以看出是以往的心、技、体三个方向。从中间的圆心开始，玩家必须要按照这个盘的路线一步一步地强化。技能盘的外围有一圈是封锁的区域，这些技能需要房地产系统或者夜店系统玩到一定程度以后才会解锁。

另外，技能盘上还有一些技能是封锁起来的（写着一个“师”字），这些技能要先把前一个的技能强化出来，然后去找对应的师傅，通过相应的训练之后才能解锁。

战斗风格

如果不使用武器的话，桐生一马和真岛吾朗两人各自有三种战斗风格。从性能上说的话三个风格分别是平衡型、速度型和力量型，当然实际上还是有很大区别的。既有优点也有缺点，下面就来一一分析。

流氓风格（チンピラ）

桐生一马的平衡型风格，速度和攻击力较为平均，没有明显的弱点也没有明显缺点的风格。特性是拥有根性反击，在出现受创硬直并且没有倒地的时候，可以马上按□、△或○键来对敌人进行反击。得益于这个特性，使得这个风格在对付较弱的敌人时显得非常强势霸道，通过根性反击打断对手的动作，阻止后续伤害，用“进攻就是最好的防守”这句话来形容这个风格再合适不过了，低难度下甚至可以跟早期 BOSS 级别的敌人拼血。

狂奔风格（ラッシュ）

桐生一马的速度型风格，顾名思义，不仅攻击速度快连段数多，连走路的速度都比别人快的，而且可以进行三连回避。如果连续攻击命中敌人会给对方造成眩晕状态，对眩晕的敌人还有特别的喧哗奥义。不过相对地攻击力较低，而且没有投技，对防御的敌人比较没辙，只能用锁定横向三连回避绕到对方背后攻击。能力强化之后可以学会回避取消攻击硬直、回避取消受创硬直、遭到攻击瞬间成功回避可回复 gear 槽等实用的技能。可以说是一个比较难操作的上级者向风格。

破坏王风格（壊し屋）

桐生一马的力量型风格，□键攻击的时候会自动捡起身边的道具，并用道具作战。对倒地的敌人也可以使用投技。在道具较多的环境下可以说是最霸道的风格，就算场地内没道具，攻击力也比另外的两个风格高。不过相对地平时移动是很缓慢的步行，非常不擅长立回，某种场合就是个活靶子。另外这个状态下防御是忍耐动作，忍耐动作不能完全抵御伤害，但是可以将受到的伤害值降到最低，而且忍耐动作是全方位的，不过遭到一定程度的攻击还是会被破防。升级之后忍耐动作可以挨刀子甚至子弹。

喧哗师风格

真岛吾朗的平衡型风格，跟流氓风格一样没有明显的优缺点，当然也没有根性反击，不过这是真岛吾朗惟一能够捡道具的和投技风格。所以使用的频率还是挺高的，而且这个风格可以二连回避（桐生的流氓风格只能一次）。在强化之后，这个风格可以学会一些抢夺敌人道具的技能，在后期满街都是“拿家伙”敌人的环境下有很大作用。

强打者风格

真岛吾朗的力量型风格，自带一根打不烂的棍子，进攻破防压制能力自然不用说，而且能够主动发动喧哗奥义，无需等敌人倒地、抓投或者眩晕，这个重要的特性也是其他大部分风格所不具备的。不过要注意，棍子的重攻击如果撞到墙壁或者障碍物会遭到反弹，从而给自己造成硬直。连段推荐□□□△。

舞蹈风格

真岛吾朗的速度型风格，以华丽的街舞动作来进行战斗。因为连段结束的时候会有一个强制耍酷动作，所以表面上是个华而不实，很容易挨揍的风格（实际上也是这样），不过这个风格其实也有相当强大的压制、破防能力。而且也是混战的时候清扫敌人最有效最爽快的风格。个人推荐连段是□□△的倒立旋风脚以及□□□△的托马斯回旋，前者有很强的破防能力，而后者在敌人倒地了之后可以继续攻击，加上范围大，混战非常合适。而且这两招的机动性都非常好，如果能将敌人或者BOSS运送到墙边进行压制，伤害会非常可观。其余连段不推荐。

カツアゲ君

カツアゲ君是在神室町和苍天堀周围闲逛的强敌的统称，这些敌人的特点都是提醒魁梧而且头上有个价码。如果走近他们的话会触发战斗，他们的能力很强，如果赢了的话可以拿到他们头上价码的额度的钱，战斗输了的话不会GAME OVER，但身上的钱会被全部拿走。之后如果再找到他们并打败，可以将被抢了的钱全部拿回来。

另外，**カツアゲ**君有时候会躺在地上睡觉，此时偷偷走过去的话可以不进入战斗偷他们身上的钱。

CP交换

神室町和苍天堀两个地方都有一个神社，神社的作用就是给让玩家用CP交换各种有助于平时战斗或者探索的元素。比如延长奔跑时间、扩大撒钱范围等等。CP的活动方式是完成达成目录的项目，每完成一个项目就能获得1点CP。要注意CP的消耗会比较激烈，而且有些达成目录要完成是有一定难度的，所以CP不要过于滥用。

撒钱开道

本作新增的系统，随着游戏流程推进会开放，非战斗状态下按□键可以在街上撒钱，撒钱的主要作用是吸引周围人的注意力，特别是能够让追赶过来的敌人分散注意力，在不想战斗的时候可以趁机逃跑。每次撒钱的金额是10万日元，而且通过CP强化可以让撒钱的范围更广。

桐生一马 房地产系统

桐生一马这边的经营模式是搞房地产，通过收购神室町的店铺或者娱乐设施，扩张自己的势力范围并通过企业为自己带来收益。不过商业上是由竞争对手的，桐生一马的对手是“亿万富翁五土豪”（神室町ファイブビリオネア，我差点想翻译成“亿万富翁战队”了），他们分别是娱乐王、赌博王、风俗王、电脑王、艺能王5个人，这五个人以庞大的资金瓜分了神室町全域。而桐生一马的目的就是要在地产界击败他们。桐生一马的办公室在“すっぽん通り”的杉田ビル的上面，查看办公室的模型可以对自己旗下的物业进行操作。

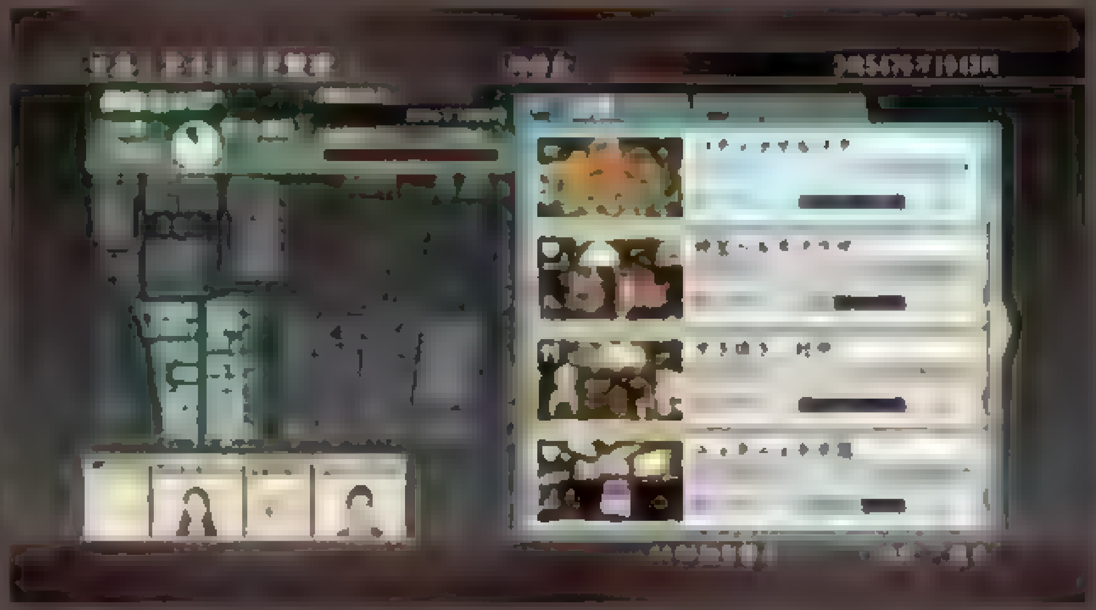
マネーアイランド管理

利润回收

这个是对各个地域的物业进行投资，以及利益回收选项。这里根据5个地域设置了5个选项条（当然前期还没能收购的地域是不能显示出来的），每一个选项条可以看到该地域的占有率，预计收益和收益回收进度。按△键就可以对该地域进行利润回收，当然不是马上能收到钱的，该地域的选项条里有个回收进度条。只要玩家处于活动的状态这个进度条就会增加，呆站着也行，但是打开暂停菜单等不行。红色的进度条涨满了之后就可以进行收益结算，实际获得的收益会根据行情（景气）而进行一定百分比的调整，另外还要扣除委派人的工资。最后结算出实际收益额。

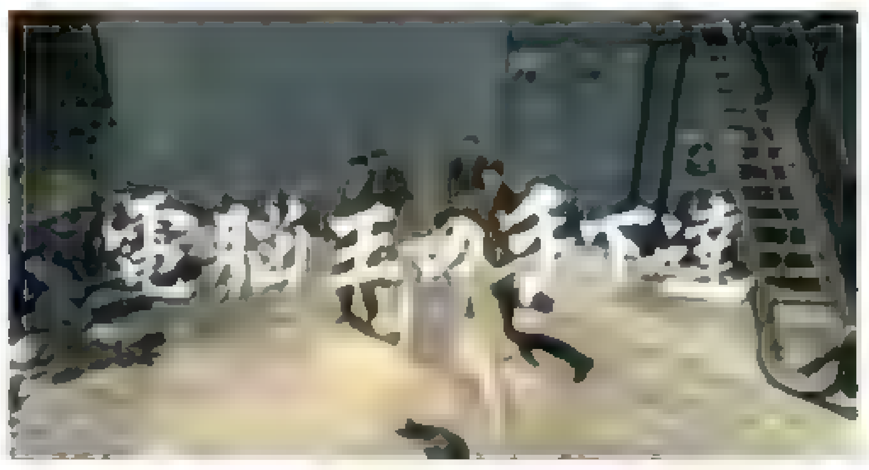
另外，收益完成之后会随机触发该区域的竞争对手进入抢夺战，他们会对其中的一家商铺投入资金，这时候我们事先委派的经理就会进行守卫战。对手投入的金额会削减商店经理的HP，如果HP耗光了，商铺就会被抢走，但是桐生一马也可以对经理投入资金维持他的HP，以此来保住自己的企业。

商铺投资



每个商铺都有一个收益预期（利益见込み），这个金额表示每次回收利益的时候如果没有其他因素影响的话可以回收到多少钱。收益预期下方有个店铺等级，玩家可以通过采纳“顾问”们的意见，对商铺投入相应的资金，从而使得商铺获得经验值升级，不同顾问的意见花费的金额是不一样的，当然获得的经验值也不一样。而每提升一级，商铺的收益预期就会提升一定金额，等级最高是“S”级。但是投资商铺只能在没有对商铺进行利益回收的状态下投资，而且不能连续投资，每回收完一次利益之后只能投资一次。

收益阻碍



“五土豪”显然不会让我们这么轻松地赚钱的，自然不会用什么干净的手段，有时候他们派遣一些流氓到市内干扰玩家获得收益。如果发生了妨碍事件，该地区的收益进度会停止，而且在地图上可以看到妨碍地点，玩家必须过去将那里的人击倒，这样收益进度条才会继续前进。

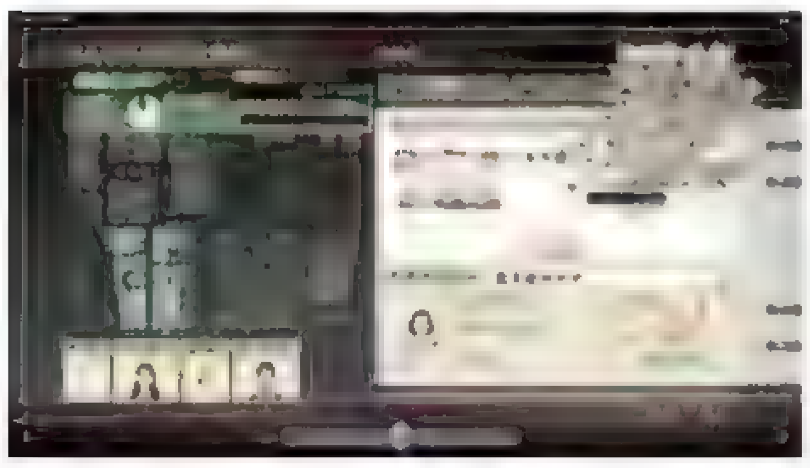
干扰的敌人有有强弱之分，面对强的敌人可以选择不打，过一段时间之后他们也会自己解决的，不过实际上就不会有特别强的敌人，因此如果有空过去的话最好还是亲自解决掉比较好。

人员配置

玩家可以分配各种人手来管理自己的物业，这些人员可以通过完成支线任务增加，而他们每个人都有自己的职责，这些职责有经理、警卫和顾问三种，作用各不一样，而且根据能力上的差异，要收取的工资也不同。

区域经理（マネージャー）

负责对某个区域进行利润回收的人员，每个区域可以派遣一个人。マネ－バトル力是在进入守卫战的时候的抵挡力，用★数量来表示，数值越高，商战的时候防守力就越强。景气影响力是影响该地区景气的数值，有5格，格子里面的数值表示他们每次回收利润的时候会对景气造成怎样的影响，每回收一次就会往右移一格，第五次以后就会固定在第五格，而这个影响力数值1点相当于5%，就以上图的幸子为例，第二次回收的时候景气影响力是1点，那么实际收益就会是预期的105%，而到第五次的时候是–2，实际收益就会变成预期的90%。



无论体力还是景气影响力，只要将这个人换下就能回复或重置。

警卫（ガードマン）

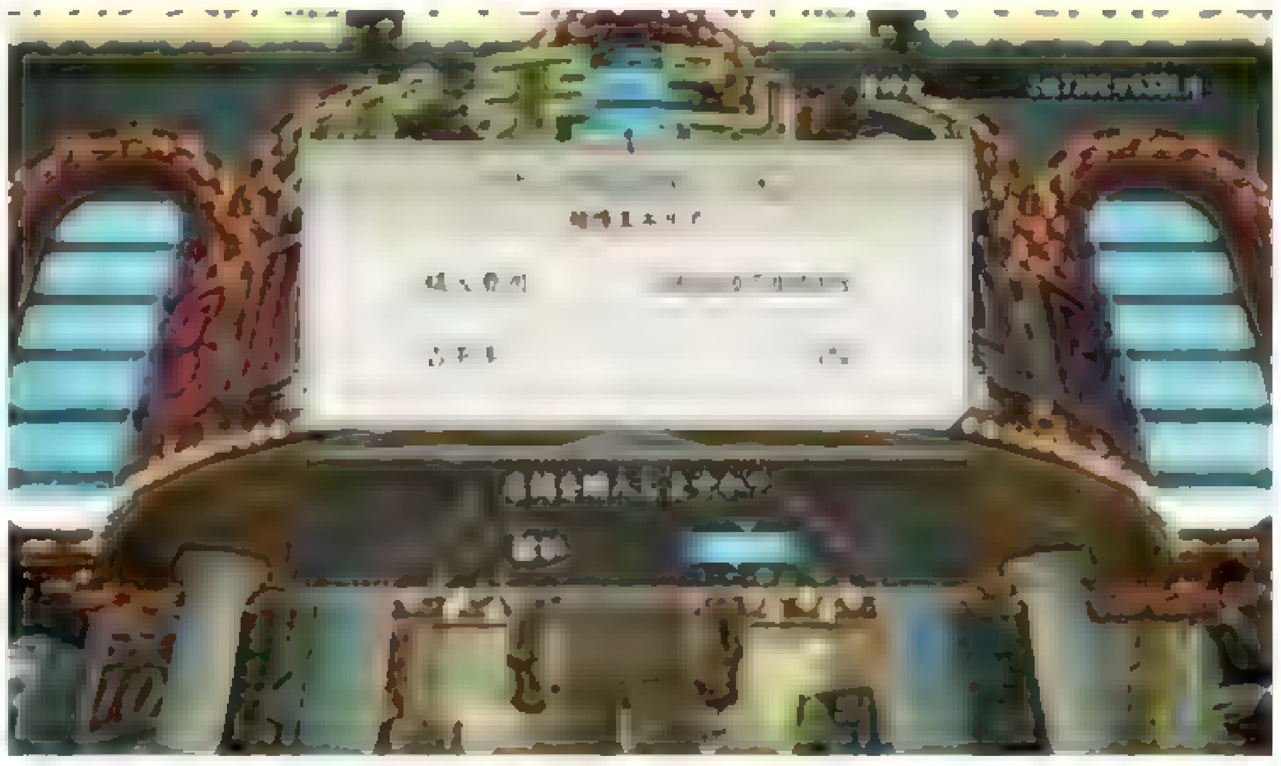
跟区域经理一样每个区域可以派遣1个人，★的数值是表示麻烦解决能力，★数越多，发生麻烦的时候自动解决的几率就会越高。而治安影响力是影响该地区出现麻烦的几率，跟经理的景气影响力一样每次回收往右移一格，数值越低发生妨碍的几率就会越高。

顾问（アドバイザー）

给具体的店铺投资的时候可以选择派遣不同的顾问（同一个顾问可以派遣到不同的店里），给予他们相应的报酬，该店铺就会获得经验值并升级。具体可参照上文“商铺投资”部分。另外，每个顾问都有擅长的行业，行业是否适当对商铺获得的经验值也有影响。

店铺收购

要扩大自己对神室町各个区域的占有率，最简单直接有效的方法就是去收购店铺。每个区域能收购的店铺可以在暂停菜单的“シノギ”选项中查看可收购的店铺名字，之后按照这个名字找到相应店铺的位置，在店门口可以按○键查看，这样就会显示出店铺的价格信息。直接支付相应的钱就能把店铺买下来。店铺被抢走了也要用这个方式重新买回来。



经营过程会触发的事件

游戏前期玩家只能收购娱乐王的地域，当占有率达到一定程度以上之后，娱乐王就会找玩家进行挑战。挑战内容有两次，第一次是占领了他的区域一大半之后触发，内容是比唱歌，只要唱得比他分数高就行，而且成功之后还能提升占有率。而当占有率超过90%以上后他会再次把桐生约出来，这次就会是用武力解决，成功将他打败之后就能制压他的地域，同时他也会被收入桐生的麾下。

之后，另外4个土豪也会出场，此后就能对赌博王、电脑王、风俗王拥有的地域展开“侵攻”。最后再对付“艺能王”。

另外，桐生各个战斗风格的能力强化原本最外围的能力是封印起来的，这些封印要通过经营才能解锁，比如制压了“娱乐王”的地区之后流氓风格的外围技能就会解封。因此如果想把桐生练到最强形态，就积极地搞房地产吧。

真島吾朗 夜店经营系统

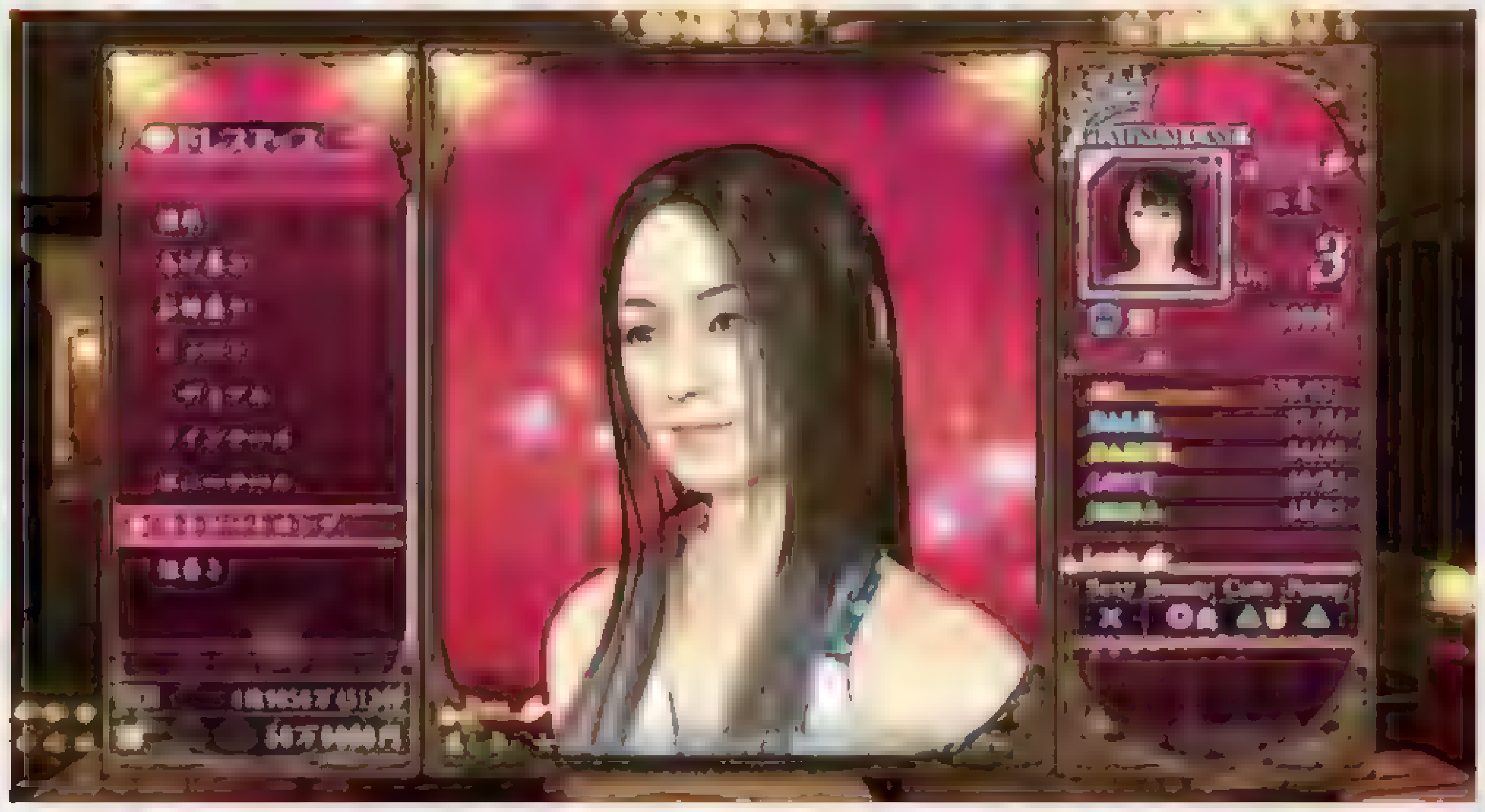
真岛吾朗的经营系统是开夜店，但是不是自己那家号称苍天堀最大的夜店Grand，而是位于法眼寺横丁角落里的一家小小的夜店——SunShine。同样，真岛吾朗也有他的竞争对手，人称“苍天堀五连星”（又差点翻译成“苍天堀五星战队”了）。他们同样分成5个区域瓜分了苍天堀的夜店人气。而真岛就是要打倒他们——动机跟桐生几乎是一样的。跟店里的阳田对话就可以进入夜店的准备和营业界面。

开店准备

在店铺状况确认项目中可以查看各个苍天堀各个势力的情况，最右边的那一栏是对手夜店的状况，中间那栏则是可提携的店铺一览。画面左边则是查看目前苍天堀的势力分布图，同时还显示出目前玩家的店铺粉丝数以及等级。如果粉丝数量超过了该地域所属那家夜店的粉丝，就会惹来对方的挑战。

在席妹子一览则是查看目妹子们的状态。出勤メンバ－编成是选择开店之后出勤的妹子，最多能选择8个人。整天上班会影响到妹子们的心情，所以有时候要把她们换下让其休息。

妹子们的各项参数



项目	作用
ラング	根据总营业额排名的店内的排位
调子	妹子的心情状态
コスト	每次开店经营的时候要支付给妹子的工资
总卖上	妹子的总营业额，就是她一共为店铺带来了什么多少收益
Ability	各项能力参数，其中HP是妹子的体力，如果HP太低的话会影响到妹子的发挥和心情，其余参数决定她适合迎接怎样的客人，这些参数全部可以通过升级来提升，
Looks	外观，跟Ability一样决定她适合接怎样的客人，但是影响力并不如Ability，有时候这项即使是个×，但是只要Ability高的话依然能够讨好客人，这项参数可以通过改变妹子的服装外貌来调整

特别练习

跟妹子进行一对一的练习，其中“接客练习”是锻炼妹子的与客人的交谈能力。对话的过程中会出现一些选项，如果选到合适的选项可以提升妹子的好感度，画面左上角的是一条好感度槽，问题全部问完之后好感度的多少回决定这次训练的成果，并且获得相应的经验值奖励。全部选中提升最佳选项的话能够达成パーフェクトレッスン，经验值奖励也是最丰富的。另外还有“同伴练习”，这个是带妹子出去唱K或者玩其他东西，同样会根据成绩评等级并给予相应的经验值。不过并不是所有妹子能够接受训练，一般在路上捡回来那些是不能训练的，只有像ユキ那样的大牌才可以训练。

更换服装（ドレスアップ）

更改妹子外观，调整Looks参数的选项——当然也只有ユキ之类的大牌妹子才能调整。玩家可以详细地设置妹子的衣着、发型、化妆、饰品等，装备饰品的话还要额外花费一笔金钱。

通常营业

这个营业过程其实是一个小游戏，玩家作为夜店的负责人，需要时刻留意每一张桌子的动态，为来店铺的客人安排妹子，并且满足客人们各种要求。每次通常营业的时间是3分钟，每个客人逗留的时间会以一个圆形来显示，一圈为1分钟，半圈为半分钟。

店铺里面一共有六个座位，客人进店的时候会随机坐在其中一个座位上，这时候会出现一个倒计时，倒计时结束之前要给他安排一个妹子，否则会影响他的心情。每个客人对妹子有不同的要求，在选择妹子的时候客人所要求的能力值会用黄色的光标出，选这一项参数最高的给他就行了。如果你不知道让谁上，最直接的方法就是留意客人的心情——将光标停留到妹子头像上的时候客人的表情会变化，选择能让他有好心情的就行了。

妹子到位之后就会开始跟客人聊天，这时候只要等客人撒钱就行了。如果客人的心情好，撒钱次数会更加频繁。而客人的富有程度也会影响到他撒钱的金额——当然越富有的客人要求也越高。

TIPS：就算没有能取悦客人的妹子，最低限度也要选个一般（绿色）表情的。因为客人如果不开心甚至会跟妹子发生争吵，这是应该尽量避免的。

服务提供

在妹子陪客人聊天的时候，有时候会喊服务员过来，这时候将光标移动到对应的桌子上按△键即可。这时候画面左上角会显示几个服务选项，其中只有一个是正确的。一开始妹子不会说要什么服务，只会做一个手势，这时候我们要根据手势选出正确答案。选错了不会有什么惩罚，但是选对了就能回复妹子的HP，并且提升客人的心情。下面是每个手势所对应的服务名。

手势	服务
打开书的动作	メニュ－菜单
食指、中指和无名指朝下	アイス交换
双手模仿烟灰缸的动作	灰皿交换
拧毛巾动作	おしぼり
L字手	ゲストグラス
C字手	レディ－スグラス

结账

客人的时间到了之后，妹子会叫服务员过去结账，同样是选中按△键过去。这时候会出现两组四选一的选项。这些选项同样会有不同的效果。如果客人能满载而归的话，可以有效增加店铺的声誉，粉丝数自然也会增加。

	分组选项	作用
1	ご延长は?	询问客人是否延长时间，大多数情况下都会被拒绝的，但是如果对方心情好同意延长的话，好感度必定会上升至“狂热状态”，砸的钱也会更多，所以对一些比较富豪的客人，特别是在ライバル战里面应该尽量多问他们要不要延长
	お土産渡します	给客人送点小礼物，增加客人的好感度
	ありがとうございます	客人在开心的时候给他道谢，不用消耗额外的费用而且能轻微提升他的好感度
	もし译ありませんでした	离场时客人要是不开心的话应该道歉（表情低于“一般”的都应该要选这个选项）
2	高级お土产をお渡し	大幅增加客人离场时的好感度，要消耗较高额的费用
	恳切丁宁にお见送り	增加客人离场时的好感度
	女の子にご褒美を渡す	给予妹子礼物，给她回复大量HP，但是需要小额费用
	女の子を褒める	赞扬妹子，能给妹子回复少量HP

狂热状态（サンシャインフィーバー）

营业画面的右下角有两条槽，黄色的是营业额槽，而下面粉红色的是狂热槽。这个槽会跟随者玩家的营业额增加额慢慢提升，当升满一格的时候就可以按 R1 键就能发动，随机让两桌左右的客人会进入狂热状态。狂热状态下的客人心情会直接升到最高，砸钱也是这个时候砸得最恨的，同时该桌的妹子也能回复少量的 HP。狂热槽有三段，如果段数越高，发动狂热状态的效果会越明显。

在找不到合适的妹子陪土豪客人的时候也可以利用狂热状态来强制提升对方的心情，因此善用这个系统可以让收益飞跃增加。

地域争夺 & 竞争战（ライバル战）

苍天堀的势力被划分为 MARS、JUPITER、MERCURY、VENUS、MOON 这 5 个区域，每次营业开始之前都要先选定瞄准那个地区的客人来营业，以赚取该区域的粉丝数。不同区块的客人对妹子的要求也是不一样的。所以开始营业之前也要做好相应的准备。

当某个区域的粉丝数达到该夜店的一半之后就会触发视察的剧情，举例来说，比如 MARS 的粉丝数是 1500，那么我们在 MARS 区域的粉丝数到 750 左右就会触发视察剧情。此时跟阳田对话，开始营业的选项里就会多一项“CLUB XXX **を視察する**”选项，选择了之后就会进入剧情。部分视察剧情会触发战斗，但一部分不会。

当粉丝数超过该地域的夜店之后，对方就会登门造访，并且提出竞争战的（竞争战）的要求。所谓的竞争战就是比一次营业里双方谁赚的钱多，跟普通的营业几乎没有区别，但是对方有时候会发动技能赶跑我们的客人，所以难度会稍微高一点点。在竞争战中成功击败对方的话，就能实现该地域制霸。

游戏一开始只有 MARS 地区可以选择，普通营业也只能面向 MARS 地区。打败 MARS 地区之后才会开放 JUPITER、MERCURY、VENUS 这三个地区，最后才到 MOON 地区。而随着竞争战获胜，真岛的强化技能封锁区也会逐渐解锁。

提携店铺

虽说真岛这边是经营夜店，但同样有类似收购企业那样的设定，每个地域都对应有一些商店，玩家只要走到这些商店的门前，像收购那样支付一定金额就提携这些店铺，提携店铺的主要作用就是能获得一定量的粉丝数，当然，提携了的店铺不用担心竞争对手回来抢夺。可提携的商店名字同样可以再シノキ菜单中查看。

劝诱

夜店初期的妹子数量很少，最早只有可怜的三人，除了剧情加入的之外，绝大部分人（非台柱级的）都是要在街上劝诱回来的——当然用 CP 也可以交换。当你在街上遇到一些穿着比较性感时尚，而且可以对话的妹子时，真岛会问她们是否来夜店工作。而她们通常会提出一个要求，让真岛送一样东西给她，通常可以到招福町东的**ル・マルシェ**商店里直接购买到。把礼物送给她之后就能让她加入自己的夜总会。

流程攻略

* 本攻略以 Normal 难度为基准

第一章 盃の掟

开始的时候约好了锦山去喝一杯，经过**セレナ**里的时候会触发剧情战斗，帮一个被挟持的人揍几个小混混，这个是相当于剧情的教学战斗，按照提示完成战斗即可进入剧情。

跟锦山回合之后，按着 R2 键跟随着锦山走即可，如果嫌走得慢可以直接自己跑去神室商店街里面触发剧情。这里还有一场教学战斗，打倒两个醉汉即可进入剧情。打倒他们之后还会遇到一个外国老头过来教怎样升级能力。继续发展剧情到达酒吧，跟锦山一起唱首歌之后进入剧情。早上收到了组里的联络，到附近的电话亭打电话，然后打的去堂岛组。堂岛组的三个若头会对昨天“杀了人”的桐生进行审问，但桐生坚决不承认自己有杀过人。

剧情后回到神室町，这里会遇到昨天的外国老头和另外一个流浪汉，桐生从流浪汉那里学会了，开启了狂奔风格的攻击动作，并且进入这个风格的教学，以后随着技能提升可以去七福**パーク**找这个人进行特别训练开启隐藏技能。

教学结束之后，去泰平通**り**东的杂居**ビル**的信贷公司找昨天那个人算账。在大厦楼下的电梯间会触发强制战斗，有 3 个人其中一个拿着棍子，上楼之后还会有 4 个人其中一个拿着垃圾箱，都是很简单的战斗，打倒他们之后就会见到公司老板并进入剧情。

剧情之后，桐生收到了锦山的传呼，先去电话亭打电话给锦山，锦山会让桐生到风间组找柏木修一起商量。商量完了之后，桐生为了不给风间惹麻烦决定向堂岛组表明退会，然后自己一个人去查找真相，到神室町外坐锦山的车去堂岛组事务所。前往事务所之后会有几场战斗和 BOSS 战，可以先准备一下。

到达堂岛事务所之后桐生向久濑表明了来意，但遭到了拒绝，那只能以暴力解决问题了。进入强制战斗，一开始要先在这个房间内打 11 个人，除了剧情里很拽的那个米田（共）之外其他人都是杂兵，狂奔风格不太适合应对这种场合，建议用流氓风格打。

房间内的桌子、花瓶、沙发等都可以当武器使用。做掉这11个人之后开门还会有一些带了武器的人进来，直接杀出去吧，从走廊开门出去的时候会遇到米田共的偷袭，这时要按QTE躲过去。此后这个人还会出现好几次偷袭，同样要用QTE躲避并反击，QTE的判定时间很长，可以看准了再按。出门拐角的走廊上会有一个拿着沙发的壮汉挡路，普通的攻击是无法打出硬直的，而且还会被他的沙发拍飞。但如果有斗气槽的话，用流氓风格可以直接发动喧哗奥义击杀。

一路杀出去，从屋外的楼梯跳进洗手间发生战斗，如果靠近厕所发动喧哗奥义可以将敌人的头塞进便池里。解决掉厕所的敌人之后米田共还会跑出来，而且着刀子，注意刀子的攻击不能防御的，想避免伤害可以换狂奔风格来对付他。击倒他之后就会进入BOSS战。

BOSS：拳王 久濑大作

作为游戏第一个BOSS难度不高，大家可以借此机会熟悉一下本作打BOSS的节奏。比如要分清什么时候防御什么时候回避，什么时候该松锁定拉开距离，以及绕到背后攻击等等。

久濑大作的HP一共有两行，打掉第一行的时候会触发特殊QTE，两次按中可以给予他较大的伤害，但是他的HP剩下不到1行的时候会进入斗气状态。

久濑常用的招式是二连拳1~2组接高抬腿踢，拳击会出现火花效果，但是可以直接防御，最后一下脚踢会破防，但是他没有后续接续攻击，所以就算被破防了也能马上跟他抢攻击。进入斗气状态之前久濑的招式很容易被打断，而且破绽也多，因此推荐用流氓风格，因为这个风格就算遭到了攻击，也可以通过根性反击打回去，跟他硬拼最合适不过。但是他进入斗气状态之后别用这个战术了，大多数情况都拼不过。这时推荐换狂奔风格稍微拉开点距离，等他出招二连拳接高踢的时候绕到他背后反击，这样会稳很多。打倒久濑之后本章结束。

第二章 暗之不动产王

回来神室町之后先去风间的事务所找锦山——当然现在不能进去，在门外跟锦山报了平安之后就回去自己的公寓。第二天早上，桐生到神室町调查昨晚找他的立华地产相关的情报，走到“剧场前广场里”这个地方的拐角处会遇到**タツ**姐教训小混混，之后跟据**バッカス**师傅的指示，学习**タツ**姐的招式对付几个敌人。这时开启新的格斗风格——破坏王，打赢小混混之后，以后有需要的话可以打的去埠头那边找她做特训。

从旁边有存档点的小巷转进去，会看到一个小茶馆的老板被黑道找麻烦，给他解决了麻烦之后，询问那个老板得知立华地产在七福通**り**的白亚**ビル**，前往那里。触发剧情之后到公园前通**り**打听立华地产想要收买的大厦的情报。前往第三公园找给立华地产干活的流浪汉们谈话，希望从他们身上问取一些情报。在第三公园找到了流浪汉，但是他们要桐生请喝了酒才肯说，而且每个人要求的酒还不一样。具体要求的酒和购买方式如下：

芋烧酒：**ポッポ** 天下一通**り**店

日本酒：M**ストア** 神室町店

スコッチウイスキ－：**ポッポ** 昭和通**り**店

シャンパン：**ドン・キホ－テ**（记得买2万日元的黄金版）

ビ－ル：M**ストア**等多家店铺有售（买200日元的**モルツ**）

打听到消息之后去**チャンピオン**街，到达指定地点触发战斗打三个这里的住客，打倒他们之后尾田会出现，对话之后回去剧场前通**り**立华的办公室，进去之前可以先准备一下，里面会有杂兵战以及BOSS战。

BOSS：尾田纯

尾田虽然拿着武器，但是攻击大部分还是可以防御的。HP有两行，在进入斗气状态之前都很好欺负。但是要注意打他的时候他有时候会回避甚至反击，所以进攻不能太猛，特别是打完一套连段之后要回避拉开距离，然后再组织下一次进攻。进入斗气状态之后就比较难缠，主要是因为更难打出硬直。尾田比较常用的招式是用手上的拐多段连击，不过威力一般般，有时候中了第一下可以马上用回避躲过后面的招式。斗气状态下会用一招是跳起来用手上的拐敲头，被打中会100%眩晕，不过这招的预备动作比较明显，用回避可以轻松从侧面躲开并且反击，不过他的这一招收招的时候有霸体，所以也打不出特别高的伤害。另外，场地内有很多家具杂物，可以善用这些沙发凳子之类的跟他打，切忌跟他拼血。

第三章 辉く监狱

真岛飒爽登场的剧情之后马上就会进入战斗，这场战斗是个教学模式，真岛不能使用任何攻击，教学第一阶段是回避敌人的攻击，而第二阶段则是用喧哗师的喧哗奥义躲过攻击，完成之后就能结束战斗。剧情之后到楼下跟服务生对话，对话两次再继续剧情。

离开夜店前往竞争对手奥德赛（**オデッセイ**）那边，路上会遇到米木师傅突然要收真岛当徒弟，并且带真岛到河边练功。这里会再次进入教学模式，按照提示完成教学并打倒师傅即可。去奥德赛之前先去找三个人，具体可参照后文的奖杯列表。

假装客人到奥德赛坐下，先四处张望一下店内的环境——主要是望望四张桌子以及楼梯角落里那个变态就可以出发剧情。跟陪酒女对话中的选项随便选就行了，剧情后到苍天堀通**り**，这里会看到一个刀疤大叔跟一个拿刀的人打架，真岛从他身上学会了强打者风格。之后将刀疤男打倒即可。接下来回去自己家，在家门口还会干一架，打完回去睡觉，本章结束。

第四章 极道の证明

剧情之后离开自家的公寓回去夜总会，在休息室里发生剧情，佐川约真岛到**あしたば**公园见面。到达公园之后，两人在小面摊开始聊过去。谈话中，佐川跟真岛开出条件，如果要回去组里面的话，得接受委托去杀一个叫“牧村诚”的人（根据语境**マキムラマコト**暂时翻译成男性的名字），期限是两天。剧情结束之后，先回去自家的公寓休息。

第二天早上起来开始调查牧村的线索，根据佐川说过的话现在先去**テレクラ**，**テレクラ**位置在招福町。进去打电话联系认识牧村的女孩，打了几通电话之后，终于找到知道情报的妹子并约好了到严桥那边等候，出门之后遇到了之前在奥德赛那边看到的变态，那个自称绝伦君的人说可以跟真岛交换关于妹子相关的情报。先别管他，前往严桥那边。见到**アツコ**之后带她去吃东西，吃完东西之后**アツコ**还要求去游戏室玩玩，现在只能顺着她意思，游戏室就在吃东西地方的旁边，这里**アツコ**会要求真岛帮她玩夹娃娃机。300日元夹3次，将里面的河童夹出来就行了（说实话这个河童容易夹的程度都违反物理定律了）。夹完公仔之后还要去迪斯科厅。走到严桥的时候，遇到桥上有人打架挡住去路，这时候米木师傅出现，同时真岛学会了舞蹈风格。

来到迪斯科厅，**アツコ**去跳舞的时候遭到了几个小混混纠缠，把他们抓到后街解决掉吧，这场战斗是舞蹈风格的练习战，按照提示练习即可。战斗结束之后**アツコ**终于肯说出牧村诚的下落了——在招福町南那边的“**ぼぐし**快馆”。进去**ぼぐし**快馆会马上出发BOSS战以及之后的逃亡战，有需要的话建议先去回复一下HP顺便买点药。

BOSS：巨汉の男（李文海）

BOSS很喜欢防御，可以用刚刚学会的舞蹈风格将他压制到破防，但用这个风格时要注意自己的硬直，耍酷的动作很容易被他反击。可以稍微保留一点距离，等店长耍完拳法之后再进攻。想简单一点也可以换强打者风格战斗，但是这个场地比较小，注意别撞到墙。如果攻击没把BOSS打出硬直的话要马上防御，HP下降到一半的时候会出现一次QTE，这个看准了按就行了。QTE结束之后BOSS会进入斗气状态，但是打法基本不变。

击败了李文海之后，几个小混混闯了进来，同时顺便抓走了刚回来的护士。剧情中知道原来她才是“牧村真琴”【注】。剧情之后要继续跟小混混们打。这里要优先用喧哗奥义将拿着枪的人打趴，之后推荐用舞蹈风格的□□□△托马斯回旋把他压在地上击倒。然后在处理其他人。

从店里出来之后继续追抓走了真琴的黑道们，走到路口会再次触发强制战斗，有4个敌人，注意真琴有HP的，如果她被抓住会扣减，扣光了之后她就会被抓走并且GAME OVER，所以要速战速决。

解救了妹子之后会进入逃亡战，要留意地图里绿色圆点的地方，在那里按○键可以躲藏起来。跟刚刚的战斗一样，妹子的HP耗光之后就会被抓走。逃跑路线是招福町西、招福町、**あしたば**公园、文左卫门筋，沿路上有很多隐藏点。不过不用走得太小心，被发现了的话直接开打就行了，只要保护好真琴的体力即可。快走到招福町的时候会进入特殊演出，有两个QTE，按对了可以击杀路上的敌人，到文左卫门筋的时候还会触发一次这样的QTE。到桥头的时候会触发一次强制战斗。接着继续走，走到河边的时候还有一次战斗，打赢他们之后本章就结束了。

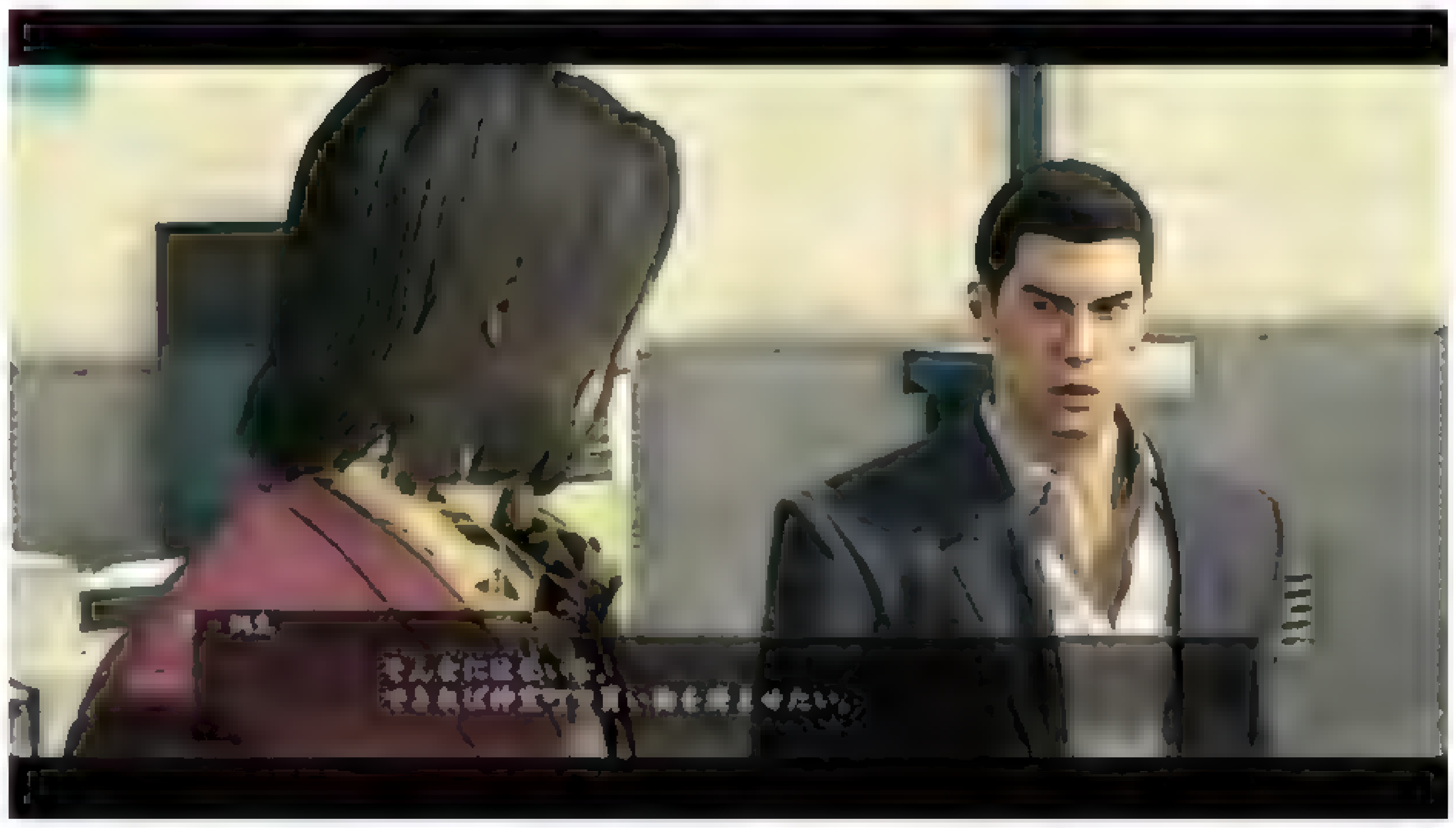
第五章 白への道

视点回到桐生一马这边，离开了组织的桐生现在开始在立华地产干活，所以要先去换一身衣服，于是他就找了锦山商量。剧情之后一起去神社旁边的服装店换一套衣服，换号衣服之后去中央通り跟尾田汇合。汇合尾田会教桐生一些职场上的礼仪，在这个茶馆里面要见一个客人。剧情中的选项涉及奖杯，选店内部的四人桌，然后选“手前**の**席**に**座**る**”，服务员问点什么喝的时候选最后一项先不点。之后剧情中会有个QTE，按到了桐生会醒目地给出名片。

来到夜晚，尾田在杉田大厦（杉田**ビル**）那边等待桐生，去之前先去M Store买盒2000日元的“**菓子折り**”。剧情从大厦下来之后会跟三个占有者战斗，抄起旁边的单车迅速解决即可。赶跑了占用大厦的人之后去“剧场前广场里”找山野井。这里会遇到山野井被打倒在地（刚刚在拐角处遇到的娱乐王干的好事），剧情之后回杉田大厦事务所，山野井的秘书会开始打扫。在打扫完之前是自由活动时间，

趁现在可以去迪斯科跳支舞，出来的时间应该差不多。总之过一会在屏幕旁边看到传呼机的标志，读里面的信息说已经打扫完了，这时候回去就行了。回去杉田大厦之后开启房地产系统，并且这里以后会成为桐生的基地，在这里可以进行切换主角或者更换DLC服装等操作。之后是房地产系统的教学，之后山野井会给钱桐生1500万去收购娱乐王地区的店铺“**すき焼き** 村中”，回去杉田大厦继续完成剩下的教学。教学模式结束之后去旁边的**セレナ**跟尾田喝酒，原本打算等尾田的，结果却遇到了锦山，跟锦山一起唱完一首歌之后尾田会出现——不过他差不多是被人抬过来的。

剧情后会进入强制战斗对泰平一家的杂兵，一共5个人，而且要注意有人拿着棒球棍和小刀，建议先跟小刀拉开距离，打倒棒球棍的人再对付小刀。另外角落里有一根长棍，算是聊胜于无的武器。战斗结束之后本章结束。



第六章 极道たちの生き様

前往**カラノ**一坪调查杀人的线索，碰巧在这里遇到了立华社长，他告诉桐生已经找到了这一块地拥有者的线索，最快只要给一天的时间他就有办法让堂岛组停止对桐生的追捕，但前提是得撑过这一天。离开这块地的时候会触发剧情，解锁撒钱开道系统。然后到剧场前路的**ヴィンセント**开启支线18“扉**の**向**こうに**”，这个支线可说是必须要做的。从目的地的小路下去触发剧情，之后对着门口那个人撒钱即可完成，同时开启女子摔跤赌场。接下来就可以回家休息了，回家之前是自由活动时间，可以先玩玩房地产系统或者做做支线之类的。回家之前最好还先准备一些药，因为明早起来就是连场恶战了，现在必须做好充分的准备，特别要

注 关于マキムラマコト这个名字，游戏中能可以确定姓氏写法是“牧村”，而“マコト”并没交代过汉字的写法（只能等官方中文版确定了），所以这里翻译为“诚”和“真琴”。

实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH

攻略透解

如龙0 誓约之地

给自己习惯的格斗风格提升攻击力，这对后面的战斗有较大的帮助。

第二天醒来之后回到神室町，东城会已经开始围堵桐生了，此时能走的路几乎是固定的，走到神室町商店街的时候就会被人发现，开始逃亡战。从现在开始要连续进行多场战斗，一共有5个战点，其中前四个战点敌人出现之后会有一个倒计时，限时分别是2分、1分、30秒、30秒，如果在倒计时结束之前没有全部人打倒，他们就会喊增援过来，而且越到后面增援会越强（还好喊来的人总数是有限的）。为了避免被大量敌人围攻，每一场战斗都最好速战速决。在逃亡的途中路上可以捡到一些药品，建议多留意一下脚边。另外，场地内有不少单车之类的道具，充分利用能带来很大帮助。到第5个战点会有个大胖出现，这个敌人很难打出硬直，建议捡单车对付他。

打完全部战点之后来到一家酒吧前，吧的老板娘会出来解救桐生，让他从自家店的地下道逃跑。但是不料她是跟久濑串通好的，桐生进入地下道之后碰到了久濑，进入BOSS战。

BOSS：久濑大作

再次跟久濑大作打，这次他带上了棍子，攻击判定和伤害，以及破防能力都比之前一战要高。不过我们也多了个破坏王风格，对付几乎不用回避的久濑实际上比上一战简单，破坏王风格连段少而且伤害高，连段接△攻击有很强的破防能力，而且可以一击将他打倒在地，倒地之后可以用投技他抓住他的脚，然后用○键再次甩出去或者用△键踹一脚，之后在他站起来之前可以继续抓他，如此循环，顺利的话可以摔三四次。久濑的HP剩下一行的时候会进入斗气状态，这时候他倒地抓他脚就没用了，但是从他头部的位置用投技可以让他强制站起来并陷入眩晕状态（而且桐生还是站在他背后），此时可以再次把他揍趴，继而将他屈死。

第七章 黑の流仪

真岛吾朗最终还是没能对真琴痛下杀手，安顿好真琴之后先去ほぐし快馆看看李文海的情况，得知他去了招福町西的雀蔷薇馆找医生治疗去了。进入麻雀馆之后会触发战斗，小心拿着大刀的人，建议用强打者风格迎战。战斗结束后回去仓库找真琴，对话后去买墨鱼烧给她吃。买了鱼丸记得闲逛十五分钟再回去，可解锁奖杯。之后去法眼寺横丁的夜店SunShine，剧情后会开放夜店经营系统并进入经营教学模式。之后，这里会成为真岛的据点。

回去自家的夜总会，进去之前建议先准备一下，因为剧情后有强制战斗，对手是昨天在快馆那边想抓走真琴的人。虽说都是一些杂兵，但是其中有个叫大石的人手上有枪，一定要优先解决。N难度不慎中枪的话会掉差不多三分之一HP。战斗结束后回去自己的公寓前跟李文海见面。他建议真岛用ほぐし快馆里的秘密通道瞒过监视他的人去见真琴。

按照李的提示先去快馆那边，进去之后调查药架，穿过密道后来到法眼寺横丁，此时再去仓库找真琴。剧情中李文海跟真岛商量救真琴的方法，但是两人意见不合大打出手。

BOSS：李文海

第二次打李文海，这次他有三行HP，不过基本打法不变。HP下降到一半的时候会进入特殊演出，有两个QTE，如果按错了的话会掉大量HP。李文海进入斗气状态之后他会用刀子作战，通常是用拳头破防然后接刀子。所以这个时候防御需谨慎。另外他有时候也会扔刀子攻击，可以直接挡下来，之后能够反击。同样建议用强打者迎战。

第二天醒来之后直接去店里。上去二楼的后台的房间，这里有人告诉真岛，这里刚刚有个叫李的人打电话来，让他赶紧去ほぐし快馆。到达快馆之后本章结束。

第八章 争夺战

接到电话之后回去Grand，找真岛的人是近江连合鬼仁会的西谷誉，剧情对话之后马上就会进入BOSS战。

BOSS：西谷誉

西谷全程拿着刀子，刀子攻击不能防御，因此推荐真岛用强打者风格跟他战斗。不过要小心他连环刀有时候会接投技，中了投技倒地之后至少还要被他刺一刀。另外，他最烦人的地方在于能够回避，特别是进入斗气状态之后回避能力很强，很难摸得着他，只能等他出现破绽的时候反击。西谷有时候会躺在地上装死，这时候千万别过去，否则会遭到刀子攻击。HP剩下一行的时候会触发特殊QTE两次，全部按对可以给予较大的伤害。

战斗胜利之后回去楼上的事务所触发剧情，看来假尸体的事情没办法瞒住佐川那只老狐狸，对方已经开始怀疑了。对话完了之后去看看真琴的情况，走到店门外的时候遇到黑市医生，他说原本约好了跟李见面并把药交给他，但是时间到了李都没出现，所以只好把药给真岛，然后真岛带过去给李文海。

赶紧回去仓库那边，进入仓库之后，本来想让李带他们离开，

但这是黑市医生却出现在仓库内，并且带来了真岛的几个监视者——看来真岛是被出卖了。触发强制战斗，要对付三个敌人。打倒他们之后真岛开始带着真琴逃走。

出门之后会再次触发战斗，要时刻留意真琴的HP不要让她被抓走了。打倒这批敌人之后会再次进入逃亡战，目的地是**ほぐし**快馆。到达快馆那边还会有一场强制战斗，不过都是杂兵。战斗后进入剧情，本章结束。

第九章 大包围网

看到这个标题，我第一件想到要做的事情是……多买点药。视点回到桐生一马这边，回到神室町发现家都被烧了，现在只好寻找个藏身之处。前往风间会馆触发一个剧情，剧情之后会遇到丽奈，她要求桐生到她的店里避难。于是从**セレナ**的后门进去，剧情之后会触发战斗，看来桐生的行踪还是被人看到了。将他们打到了之后，桐生离开了**セレナ**，但是堂岛组的人已经在店外等着他了。这场战斗是大混战，敌人全都拿着刀子和棒球棍，其中一个还拿着电枪的。拿着电枪的那个人是最危险的，先从有棍子或者刀的人下手，然后抢武器去打，等人稍微少一点之后才对付拿着电枪的人，那个人攻击不算主动，远离他就不会有太大威胁。打倒这些杂兵之后走到路口再次被包围。

BOSS战：久濑大作＋杂兵×n

这个大叔似乎输了两次给桐生已经气急败坏了，这次带上了钢拳套和带上小弟，想要决一胜负。不过说实话这一场战斗比之前单挑还要简单，因为这里的杂兵都是拿着武器的，而且场地内也有很多广告牌可以用，一开始先切换到破坏王风格，先做掉一部分杂兵，然后切换回流氓风格，这时候场地内应该有不少小刀之类的武器，用小刀可以轻松对付BOSS，特别是小刀状态的喧哗奥义伤害超高，应好好利用。同样，久濑的HP下降到一半左右会进入一次特殊QTE。击倒他们之后，本章结束。

第十章 男の値段

一开始先跟着尾田走，剧情之后亚细亚街的人不答应收留桐生，所以只能离开。在立华的建议下，桐生只能前往西公园的流浪汉集中营里过一晚。跟之前在第三公园请他喝过酒的流浪汉对话，他答应了让桐生在这里过夜，在帐篷里选择过夜即可。

到了晚上，遇到了流浪汉狩猎者袭击这里的流浪汉，桐生只好帮他们解决问题。进入强制战斗，这三个人拿着棍子，但是战斗力很弱，可以轻松解决。第二天早上，立华他们前来找桐生了，走到公园门口遇到尾田，他会开车接桐生去找立华社长，不过上去之前建议先做好充分的准备。选“**ああ、頼む**”上车。

尾田带桐生去的新的藏身点居然就是东城会的本部。经过一番利诱威逼，立华终于说服了二代目代理会长庇护桐生，让堂岛组的人收手，但是走到门外的时候，一群人围了上来。看来虽然可以让堂岛的人收手，但前提是自己得有本事活着出去才行。

第一个战点就有大量杂兵，人数太多了，这里尽量不要被他们围起来，推荐用破坏王风格来打，在场地角落那里的沙发和观赏用的树都能当做武器，而且破坏王用投技抓住敌人之后发动极限技可以大范围攻击其他人。

打倒第一批敌人之后从里面的门进去，在走廊尽头就能见到立华他们，之后要从这里逃脱出去，这一段战斗跟初代的差不多。要经过一个满是敌人的庭院，当然庭院里的石柱是可以搬起来当武器的，要善加利用。

注意走到庭院中间的时候有人拿枪（小木桥的对面，沙发男前面），可以让尾田先上去抓住他，然后再过去揍。接着拿着沙发那个人塞着路，同样因为很难打出硬直，基本上用拳头是过不去的，建议抄起灯笼揍他，如果有斗气槽的话流氓风格直接秒掉也行。揍死他之后到对面还要清掉一些杂兵，之后会触发剧情QTE，这个QTE是桐生和带刀的杂兵拼刀，需要连按按键。之后还要跟这个人战斗，注意他的战斗力稍微比杂兵强一点，而且手上有刀，要小心应对。

打败他之后来到大门口还会进行一场大战，人数很多但是都是普通的杂兵，不过打到中间的时候，刚刚拿刀的人会再次出来，这次虽然没有武器了，但可以利用周围的灯笼来对付他。打完这个战点后就结束，之后会进入剧情。回到了神室町。

接下来下一步就要前往大阪找地皮的主人了，之后一段时间没办法回来这边了，所以要趁现在做好准备，比如做做支线那些。玩够本之后进去亚细亚街找尾田即可。

第十一章 ドブ川の底

视点回到真岛这边，剧情之后去苍天堀通**り**东第三并木**ビル**鬼仁会的本部寻找真琴的下落。当然组员们直接问是问不出来的，只好武力解决了，注意开场的时候左边的人拿着手枪，另外两个人拿着刀子。先抄起凳子做掉那个用枪的，然后再换强打者对付两个拿刀的。打倒他们之后还是问不出结果，在他们的建议下去毗沙门桥找一个叫**ビリケンさん**的警察，说不定能问出什么。

跟警察对话之后，他会带真岛到河底的地下斗技场，他要求真岛在这里打赢三场之后才肯带他去见西谷，准备好之后跟他对话就可以开始了。第一场的对手是**ジェンジャ－ チャップマン**，这个人拿着刀子，用强打者揍他即可。第二场是**ドクタ－キリヒト**，他的回避能力比较强，可以用舞蹈风格压制。第三场是**デッ**

ド・バンチャ－，挨打到时候反击比较犀利，不用想了，还是用棍子吧。

擂台打赢了之后，大叔会告诉你接下来要去拘留所。

进入牢里找到了西谷，这里还是要先跟他打一场，不过除了HP稍微长一点之外，打发跟上次几乎是一样的。战斗结束之后他才开始跟真岛谈真琴的事情。对话中得知带走真琴的应该是东城会直系日侠连，最后问出了地点之后，本来西谷会一起去，可结果发生了意外，只能真岛自己一个人去了。

第十二章 欲望の巢窟

跟佐川对话之后前往椿园，去到那边之后也是直接进入战斗，而且敌人数量还挺多的，所以出发前最好要多买点药。来到了椿园的弁天屋马上就会触发战斗，真岛要逐层将杂兵消灭掉走到最上面，敌人基本上是带着冷兵器的杂兵，没有特别的技巧，只不过有个叫平松的拿着扇子的人要倍加小心，打败他之后搜刮附近的金库。到达最上层之后找到了上次带走真琴的人。他就是日侠连的组长——同时也是东城会未来的三代目会长世良胜。

BOSS：世良胜

三代目的擅长拆招然后反击，所以要尽量用简洁的招进攻。他用得最多的招式是绕到背后踢你一脚，然后接连段，因为在背后的关系，通常是没办法马上防住的，而且背后遭到攻击还很容易晕。所以近战的时候一定要多加留意。强打者风格的招式带有一定程度的霸体，而且可以无条件发动喧哗奥义，因此可以作为主力形态来战斗，连段推荐□□□△，因为不怕撞墙而且连击数高，方便压制和破防。击倒三代目之后本章结束。

第十三章 罪与罚

时间回到8个小时前，桐生一马跟尾田来到了大阪的苍天堀。跟他们接头见面的人正好就是世良胜。先前往招福町的CAL打电话，剧情之后要等待世良联络我们，现在可以现在街上到处逛逛，比如去斗技场打打架之类的，时间一到桐生会收到传呼机的信息，这时候回去招福町西的CAL，跟店员对话，他会提示让你做好准备。这意味着待会又有连场战斗，如果没药或者没有存档的话现在赶紧去吧。

剧情中桐生顺利从世良胜那里接到了真琴，之后带上她坐车逃回神室町，不过这一切都在涩泽的计算之中，在高速公路上桐生等人遭到了涩泽组的追击，进入枪战。

枪战系统

□和△键是开枪，×键回车内上弹，进入车内自己可以不受伤，敌人的攻击会伤到车，车的HP耗光了也会GameOver。长按L1键可以消耗斗气槽发动子弹时间。每个能攻击的敌人会有一个准心，变红的时候他们会开枪，如果没办法及时击杀他们就要回到车内躲避。后面会出现发射火箭筒的敌人，飞过来的火箭筒可以用枪打掉。难度不高，合理利用子弹时间即可。追逐战的最后对方会派来直升机，将之击落就能结束战斗。

当然本章还不会就这样结束，剧情之后还会进入强制战斗，对手是大量的涩泽组组员。因为地点是建筑工地，所以场地内有很多道具，挨破坏王风格迎战吧。打倒一批敌人之后会出现一个电锯男，这个人攻击的时候有霸体，就算有道具也很难对付，必须小心。打掉他一半血之后会进入特殊剧情，期间有几个QTE，剧情结束之后要继续跟这个人战斗，而且还会追加几个杂兵。全部人打倒之后本章结束。

第十四章 不灭の绊

桐生顺利回到了神室町，因为没有地方可去，所以桐生只好回去公园那里找流浪汉寄宿，顺便把真琴也安顿在那里。之后是自由活动时间，可以准备一下道具或者练练能力，进入亚细亚街道之后便又是战斗了。前往亚细亚街，桐生找到了立华并且将事情的始末告诉了他，正当两人要到外面去找真琴的时候，堂岛组的人杀进了亚细亚街。桐生带着立华两人一起杀出去，不料逃到外面的时候，两人遇到了中国最强的杀手“老鬼”，他向桐生开了两枪，而立华为了让桐生能逃脱，被老鬼带走了。醒来之后，亚细亚街的人答应帮桐生寻找立华的下落。在这之前先去找真琴。

来到亚细亚街外面会遇到一帮堂岛组的组员找麻烦，但是在关键时刻锦山决定了帮助桐生，两人在这里会有一场合作共斗。这场战斗里可以跟锦山触发很多特殊的二人合体技，可以善加利用。

战斗胜利之后桐生把真琴的所在地告诉了锦山，此后两人会一起行动。到西公园见到真琴之后，桐生跟两人说明了状况，就在这时候陈先生发来的传呼，用电话亭打电话给陈，然后他会告诉我们立华被带到了七福通り的**クレッシェンドビル**。进入大厦之前锦山会提示进去之后就是回不了头了，要先做好准备。

BOSS：久濑大作＋杂兵×n

第四次打久濑大作，这次场地内同样有杂兵，但是由于锦山在场，战斗也是非常轻松。杂兵几乎都没有武器，而场地有很多可以当武器的道具，因此这场战斗也是非常简单。善用与锦山联动的喧哗奥义即可轻松击倒他们。战斗胜利后本章结束。

第十五章 木泄れ太阳

来到了真岛吾朗的视点，此时他已经来到了神室町，剧情过后先前往チャンピオン街找立华不动产的情报，进去街要跟几个黑服打架，注意他们有枪，之后问里面的人关于立华地产的情报，但是什么都没问出来。离开的时候又遇到堂岛组的人找麻烦，解决掉这帮人之后，真岛会被岛野组长叫过去。剧情回来之后前往风间组的事务所，柏木修表示要跟真岛私斗，因此进入BOSS战。

BOSS：柏木修

比起未来会长世良，柏木的战斗力相对弱很多，毕竟没有那恶心的反击技，但是他的攻击力很高，特别是进入斗气状态之后，一不小心会掉很多HP。柏木修的HP很多，但是他进入斗气状态之前几乎也是挨打的，可以用舞蹈形态将他推到墙边施暴，能让他几乎没有还手之力。打到HP剩下1行半左右的时候会触发一次剧情QTE，这个QTE很快，但是一定要躲过，如果被打中N难度至少会掉三分一HP。

斗气状态下他防御更稳，而且攻击有霸体，所以他的反击非常难对付。此时推荐切换回强打者风格或者喧哗师用投技都可以。

击倒柏木修之后前往セレナ，在这里遇到了锦山，真岛想要问出桐生和真琴的下落，但是锦山拒绝了，两人大打出手。

BOSS：锦山彰

锦山也比柏木强得多，特别是进入斗气状态之后反击非常凌厉，硬拼的话很难赢。而且他破防的招也很多，所以当他进入斗气状态后尽量不要过于依赖防御，而且不要随便投他，因为大多数情况下会被他反投。不过他的招式大开大合的很多，善用回避的话反而有很多进攻机会。另外，攻击的动作尽量用简洁的动作。战斗风格还是推荐用强打者，但是要注意这个场地很小，棍子撞到东西会出现大硬直。

锦山做出挑衅的时候不要靠近他，因为此时他是霸体状态，而且之后会使出一套威力很高的拳击。另外他会出蓄力投，如果不小心被抓到会撞到丽奈的柜台，之后丽奈会用啤酒瓶扇过来，故意不按QTE能解锁奖杯。

锦山剩下大约半行HP的时候，丽奈会扔回复药给他，这时候会出现QTE，一定要按对QTE抢过来喝掉，不然就前功尽弃了。

战斗结束后去找真琴，但是没有任何线索和提示，这时候应该去カラの一坪。不出所料，真的在这里遇到了真琴，本章结束。

第十六章 爱の证

章节开始的时候带真琴去吃墨鱼烧，按照地图的提示走即可。吃完墨鱼烧之后真琴表示想要再吃一份，真岛跑回去刚刚的摊位那里买，买到了之后回去发现真琴已经不在了，此时有流浪汉来传话说让他明天早上5点到カラの一坪的屋顶上面找她。

第二天来到了约定地点，然而等待真岛的并不是真琴而是一帮带齐了武器的涩泽组的组员。打倒他们之后从其口中逼问出真琴的所在地——六本木的セバスチャンビル，到外面打的即可过去。坐上的士来到セバスチャンビル，马上就会触发战斗，对堂岛组的组员。打倒这批人之后来到屋顶，还会被令一邦人包围，最后有个壮汉，不过说到底也只是杂兵，难度不高，用舞蹈风格可以快速清理掉。击倒他们全部之后本章结束。

最终章 白と黑

首先是桐生这边，桐生还在找真琴，就在毫无头绪的时候收到了神秘人的传呼，到附近的电话亭回电话，原来传呼的人日侠连的世良会长，他让桐生到亚细亚街找他。跟世良会长对话完之后，前往西公园遇到锦山，他告诉桐生堂岛组的人准备要端掉风间组，与此同时一些杂鱼也跟上来了，桐生负责拖住这些杂鱼，让锦山先回去组里找联系柏木。

消灭掉这批杂兵之后，街道上的敌人数量会增加，而且敌人都带着电棍或者手枪之类的，要小心，不过开战的时候有一定几率有组员人过来帮忙。如果想避免不必要的战斗就多撒点钱吧。走到风堂会馆前的路上会进入剧情。久濑大作会再次在这里等待桐生。

BOSS：久濑大作

第五次对战久濑大作，这次他有3行半HP，实力比之前强很多。而且这次由于HP多，加上攻击力也高，这次不再推荐用流氓风格跟他拼血。个人推荐用狂奔型，但前提要将ダメ－ジウィ－ビング（受到伤害时可以用侧移来回避）和キャンセルウィ－ビング（□攻击的时候按×键可以取消硬直并作出回避动作）这两招出来，而且还要稍微练习一下（当然如果你打算嗑药过的话就不用纠结这些）。

久濑一开始就会进入斗气状态，而且QTE之后攻击力会进一步提升并且更难打出硬直。常用招式是二连拳，并且2-3组地连续使用，最后加一招脚踢。基本打法是在他攻击的时候用侧移绕到他背后然后快速反击，进攻的时候推荐□□□□□□□△，或者□攻击四下取消回避后再接□攻击，这样就没那么容易被反。要是被反了可以马上用侧移回避取消伤害硬直躲开，之后马上抢攻反击，这样便有机会打断他后续的招并继续占得优势。看到他开始防御的时候则要取消然后拉开距离，之后再等待下一次进攻机会。

进攻的时候还要特别注意，如果打到他身体上看到白色的光一定要及时取消躲开，因为他之后必定会用带霸体的招式。

战斗胜利之后，（已经被打得没脾气的）久濑告诉了桐生涩泽他们已经知道了日侠连的去向并前往浦芝码头了，要阻止他们必须马上过去。剧情结束后是自由活动时间，如果还想做支线什么的现在就是通关前的最后机会了，做好万全的准备之后跟锦山对话，他便会载桐生去码头。而另一方面，真岛这时候也单枪匹马杀进了堂岛组。

继续是桐生那边，现在要杀入游轮里面，期间要经过多个战点，每个战点都有一到两个拿枪的人，一定要优先解决。另外，杂兵也有能力较强的（显示出来的HP也特别长），而且还会躲子弹，建议先用□普通攻击命中之后再补枪。

第二、三个战点是游轮内部，杂物较多消灭了拿枪的人之后可以换破坏王风格来扫干净他们。第四个战点是对付壮汉，场地内有道具所以很好解决，但是记得这场战斗结束时要保留斗气槽。第五个战点有一个拿着大油桶的壮汉挡住路，而且场地内没有武器，如果可以发动极限技的话可以迅速解决他，但如果没有的话就建议切换成狂奔风格，先靠近引诱他把油桶砸下来然后自己马上躲开，并趁他举起来之前用赶紧消灭掉。打倒挡路男之后，上楼梯还有一堆杂兵，而且最恶心的是走廊尽头有两个拿枪的。先把杂兵引到楼梯下面解决（特别是拿着凳子的那个），剩下走廊尽头两个拿枪的，切换狂奔风格冲过去，看到他们举枪的时候马上往左右回避闪开（他们瞄准是在举枪前，举枪之后不会修正射击方向，所以举枪之后往两侧回避可以躲过枪击）靠近他们之后马上将他们两个同时打趴下，然后快速解决。

下一个战点会对付三个壮汉，用破坏王风格捡场地内的道具灭掉即可。再下一个战点有三个枪手，同样是用范围大的招打倒他们，击杀其中一人之后马上捡起枪射杀另外两人。击败他们之后就会进入最终战场了，地上的三瓶药别忘了捡走。

视点切换到真岛这边，还是连场的杂兵战。从外围的楼梯走到上层的走廊，地图上提示的门是通向厨房的，厨房内有个枪手，只要一打开厨房门就会射击，所以要做好马上回避的准备。开门后先离开门口，将近战的杂兵引到走廊外面解决掉，最后剩下厨房内拿枪的人，先在门口那里路过一下，引诱他开枪，然后快速进去将之击倒，走之前记得捡枪。离开厨房之后继续是一段楼梯，上去是一个小厅，先别管冲过来的敌人，小厅的内部有个拿着霰弹枪的人，直接用刚刚的手枪射杀。之后散弹枪留着，先解决掉其余所有的杂兵，打开了通往下一个区域的路之后再捡回散弹枪，旁边的厕所有两瓶药，别忘了捡（捡药之前记得拿走散弹枪不然会被刷掉）。

进入中间的大厅之后会遇到两个拿枪的人，直接用散弹枪射杀。之后剩下一个杂兵由于会躲避子弹，所以老老实实地用拳脚解决吧。解决了这几个杂兵之后就会进入最终BOSS战。真岛这边是两场连战。

BOSS：阿波野大树

总算在最后关头能跟这个家伙打上一场了。正如攻略提示里说的，阿波野的攻击力很高，但是大部分招式是可以防御的。如果用喧哗师的话进入斗气状态之前比较好应对，直接用普通攻击去破他防就行了，他反击你的时候一般会用三连拳，挨了第一拳之后马上防御的话可以撑住之后两拳，第三拳会破防，但是破防之后他没有进攻的手段，因此可以等破防硬直结束之后继续抢攻，

当然第三下个人建议最好还是后回避躲开（前提是前面防住了）。

另外要注意别整天防御否则他会用投技，投技的伤害不高但是挨一下斗气槽会掉很多。△键的派生攻击也要慎用，有时候会被他看穿反击，所以平时最好是用□攻击去压制他。

HP剩下一行多一点的时候就会进入特殊QTE，判定时间不快，可以看准了按。QTE之后他就会进入斗气状态，这时候他的攻击会更加厉害，而且带霸体的招式很多，平时也很难将他打出硬直。一定要冷静应对而且不要太贪招。攻击两三下就要判断是否防御或者回避，如果觉得难应付的话可以用场地内的沙发砸他。

另外，舞蹈风格对付他也有奇效，因为他喜欢防御，把他压到墙角然后用托马斯回旋可以轻松破防＋压制，而且他反击的速度通常还没真岛的连段快，但进入斗气状态之后还是没那么简单。

BOSS：老鬼

跟久濑一样老鬼的HP有3行半，而且战斗也有三个阶段。第一阶段是钉爪形态，第二阶段是大刀＋手枪，第三阶段就是拳头。每打掉一部分HP之后会进入剧情QTE，QTE之后会切换形态。

其中第一第二阶段他因为有武器，所以攻击都是无法直接防御的，只有棍子形态能够防御，攻略提示也是让我们用棍子去打——不过说实话，用棍子打这货真的很不顺手。个人更推荐用舞蹈风格（不过还是以N难度为基准说的），开场之后马上抢攻，或者先拉开距离找机会进攻。用托马斯回旋破防压角落揍。只要我方抢到先手的话一般可以压到进入第二阶段，大概要两三套连段左右就够。钉爪形态的老鬼有时候会跑到墙上去然后在空中扔飞针，看准时机回避即可。

第二形态下老鬼常用的连招是刀刺＋射击，中枪倒地之后还会被他补一刀和一枪（起身快的话可以躲过一枪）。笔者推荐打法还是用舞蹈风格，跟上个阶段一样用托马斯回旋强攻压制，当然危险性相对高很多。不过就算用棍子可以防住刀，BOSS还是有很多能破防招式的，被破防之后遭到连击一样是重创，所以不见得安全多少。此外，场地这个场地很大，如果用强打者的话别靠近障碍物打，撞到东西几乎也是确反的，沙发也可以适当时候利用一下。

第三阶段老鬼不再使用武器，但是全程斗气状态而且攻击伤害很高，特别是双掌推击或者人肉火箭等招式能掉一大段血。这时候倒是可以切换回棍子形态，推荐用□□□△这套连段来破防（有一定程度的霸体），或者用□□△来短时间制造伤害，有机会发动必杀技就抓紧机会马上用，小心应对就能解决他。

真岛这边的BOSS解决之后，视点回到桐生那边。

BOSS：涩泽启司

作为最终BOSS他有5条HP，战斗同样有三个阶段，可以理解成分别对应了桐生的三种战斗风格。不过话虽如此，从安全性来考虑的话个人是建议桐生全程用狂奔风格来打，毕竟这个风格要保留HP是最稳妥的。破坏王风格如果没有道具基本上要挨打，流氓风格虽然有反击可以拼血，但是对最终BOSS这个战术还是算了吧。

BOSS一开始是狂奔风格，攻击速度很快，而且回避很敏捷，很难摸到他，个人认为是三个阶段最难的，一定要冷静应对。平时建议等他出招的时候绕到他侧面或者背后攻击，如果他用回避或者防御就马上拉开距离，如果反击被打中的话要马上防御或者回避，之后重新拉开距离。桐生倒地之后要注意他有没有做那个左右踏步的预备动作，如果有的话，起来要马上回避，不然他会马上踢过来顺便追加一套连段，伤害很高。

第二阶段是破坏王风格，场地内正好有大量的桌椅，如果想轻松爽快的话，N难度下可以一边嗑药一边跟他互砸。

第三阶段是流氓风格，速度虽然比不上狂奔风格，但是攻击力很高。不过这个风格用狂奔风格应对会变得很简单，因为他的招比较容易识破，平时用普通的拳头接二连踢进攻即可。打完一套连段，或者攻击被防了的时候就取消后退，之后再找机会进攻，如此反复即可获胜。

战斗最后会出现一连串QTE终结技，全部按对了就可以结束这场战斗。

通关后要素

游戏通关之可以保存一个通关存档，开始新游戏的时候可以继承这个存档的数据继续游玩。继承存档之后除了支线任务要全部重打之外，其余内容包括金钱、完成目录、身上的道具等都会全部继承下来。LEGEND难度也要通关之后才会解锁，而且开始LEGEND难度不能继承通关存档，只能从头开始玩。

除此之外，主菜单还会增加一个自由模式，自由模式里没有任何主线剧情，玩家主要在这个模式下完成各类支线任务、经营剧情以及达成目录等。两名主人公在自己的办公室里可以随时切换。自由模式可以继承通关存档开始，也可以不继承任何东西直接开始。此外，该模式的存档还可以直接生成一个通关存档，供玩家重新开始剧情模式的时候继承游玩。

奖杯列表

レード	タイトル	详细情报
白金	誓いの场所	获得其他全部奖杯
铜杯	昭和６３年１２月、神室町	开始游戏解锁
铜杯	ストーリークリア１	完成剧情第二章
铜杯	どうせなら气前よく	第二章给小混混们送酒的时候送一瓶2万日元的酒给他们
铜杯	ストーリークリア２	完成剧情第四章
铜杯	电击トレード成立	第三章去奥德赛找山形之前要去三个地方触发对话，分别是毗沙门桥、文左卫门筋的角落、招福町南的存档点附近
铜杯	ストーリークリア３	完成剧情第六章
铜杯	エリートビジネスマン	第五章跟客人交谈的时候选中全部符合礼仪的选项，选“里面的4人桌”、“坐靠外面的位子”以及“等客人来之后再点喝的”，最后还要点钟QTE
铜杯	ストーリークリア４	完成剧情第八章
铜杯	冷めても美味しい	买了墨鱼烧之后，到附近闲逛15分钟以上
铜杯	ストーリークリア５	完成剧情第十章
铜杯	社员一丸となって	用立华或尾田的协力攻击打倒三个敌人以上
铜杯	ストーリークリア６	完成剧情第十二章
铜杯	お宝ざっくざく!	在椿园那里找到日侠连的金库并拆掉，位置在扇子男出现之后，上楼梯前的自动贩卖机那里，一共有两个金库
铜杯	ストーリークリア７	完成第十四章
铜杯	ヒートスナイプ	枪战的剧情中击破那个黑人
铜杯	ストーリークリア８	完成剧情第十六章
铜杯	トラブル对处はお手の物	被锦山投技命中撞到丽奈的桌子的时候，故意按错QTE，挨丽奈一发玻璃瓶
银杯	感谢–スタッフ一同–	游戏通关
金杯	传说となりしもの	以LEGEND难度通关
铜杯	社长 桐生一马	剧情发展到可以开启房地产系统的时候解锁
铜杯	俺のシマ	任意一个地区的占有率达到100%
铜杯	不动产王	购入高额的物业
银杯	神室町制霸	将房地产系统相关的剧情全部完成
铜杯	お水の帝王	剧情发展到开启夜店经营系统后解锁
铜杯	千客万来	任意一个区域的粉丝数达到1000人以上
铜杯	ダイヤモンドキャスト	白金级别的妹子任意一人等级升到最高
银杯	沈まぬ太阳	完成全部夜店经营相关的剧情
铜杯	梦、半ば	达成目录的达成率超过50%
金杯	梦、叶えし者	达成目录的达成率超过100%
铜杯	サブストーリー１０	完成10个支线任务
铜杯	サブストーリー４０	完成40个支线任务
铜杯	サブストーリー完全制霸	完成全部支线任务
铜杯	消费税导入前に驱け込み豪游	使用金额累计超过10亿
铜杯	头が高いぞ	第一次用撒钱将行人聚集起来
铜杯	これが欲しいんだろ?	撒钱总额超过500万日元（撒50次）
铜杯	使うと价值が下がるんです	第一次捡到电话卡
铜杯	家族の视线に注意	第一次看性感影像
铜杯	何が出るかな?	在ドリームマシン（万元级的自动售卖机）买到最高级的东西，捡到这些售卖机就去扭一下即可
铜杯	俺に触ると火伤するぜ	被抓住的时候用烟头烫对手使其放手
银杯	道、极めしもの	完成全部究极斗技项目
银杯	亚门击破	打倒亚门创和亚门丈
铜杯	达人と变人は纸一重	跟各个风格的师傅进行一次修行
铜杯	若者は己に投资せよ	用金钱提升能力10个以上
银杯	超绝技巧	全部风格的全部能力都获得了
铜杯	オーバーキル	对一名敌人打出5种类以上的特殊奖励
铜杯	ケンカ卖んなら相手を选べ	第一次打倒カツアゲ君
铜杯	大・大・大成功!	武具探索得到最好的成果
铜杯	凄腕トレジャーハンター	获得全部种类的素材
铜杯	ファイトマネーは六文钱	无尽斗宴里面打倒30个人以上
铜杯	游びを知りつくした男	全部迷你游戏玩一遍
铜杯	ご对面	第一次成功从电话交友俱乐部约到妹子出来
铜杯	エヴリデーナイトフィーバー	在迪斯科厅将所有歌曲完成一遍，不限难度
铜杯	あけぼのニャンニャン	女子摔跤俱乐部赌博猜中10次单胜
铜杯	サーキットの龙	四驱车比赛全部项目胜利

白金路线说明

因为有LEGEND难度通关奖杯，而且LEGEND难度必须通关之后才开启，所以本作的白金至少要打两周目。奖杯列表上面的夹杂在章节奖杯之间的是一些流程里的特殊奖杯，最好在打第一周目主线的时候顺便全部做完了。小游戏、支线、经营模式相关的奖杯以及达成目录都可以在自由模式中解锁，不过考虑到LEGEND难度可能还要搞经营来提升角色的能力，因此个人建议到LEGEND难度之后再完成。

实用技术
攻略透解
如龙0 誓约之地

去年《如龙 维新》在PSV平台配信的免费APP令人眼前一亮，种类丰富的小游戏与角色育成让人欲罢不能。而SEGA在《如龙 维新》里尝到了免费APP的甜头之后，这次《如龙0》发售前也为其配信了免费APP，里面收录了斗技场、赌场等要素，付费配信的四个小游戏组成的小游戏合集乐趣十足，里面还有令人热血沸腾的斗技场。

文 秋沙雨　美编 小瑟

如龙0 免费程序 for PlayStation Vita	SEGA	动作冒险
PSV 龙が如く0 基本无料アプリ for PlayStation Vita		日版
2015年2月26日	本地1人	对应年龄：17岁以上
售价：免费		

基本操作

按键	作用
○	确定
×	取消
△	剧情回顾
START	打开菜单
十字键 / 左摇杆	选择项目

游戏模式

本作的内容分为桐生一马和真岛吾郎两个角色的视角，两个角色的道具和金钱都不通用，所以如果想要在本篇游戏发售前让角色变得更强的话，那么就得比较平均地培养这两位主角。

两个角色也有着各自的特色游戏模式，其中斗技场、小钢珠和当铺的内容是共通的，赌场要素却有些差别，桐生一马篇有着赌场，真岛吾郎篇有着赌场俱乐部。

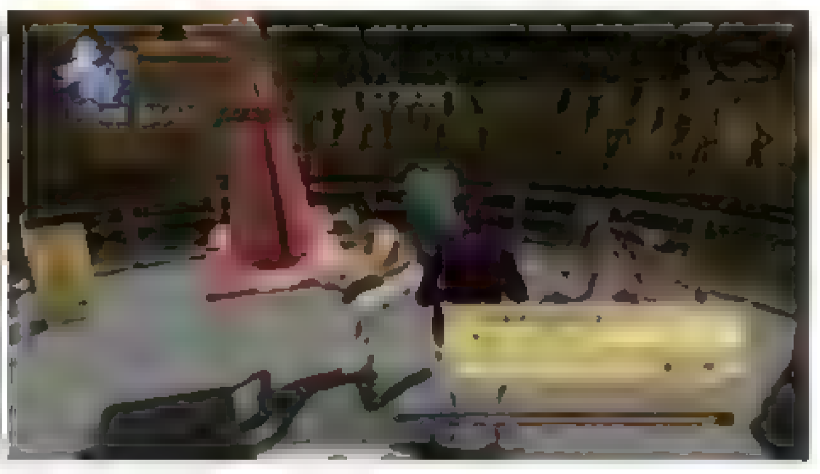
斗技场

战斗操作	
按键	作用
十字键 ↓	取出武器
○	抓住敌人 / 捡取道具
×	回避
△	重攻击 / 使用火热必杀技
□	轻攻击
左摇杆	移动
右摇杆	转换视角
L	防御
R	摆架势
背触左上	重置视角
背触右上	切换战斗风格
START	打开菜单

桐生和真岛都能够使用的模式，玩家在该模式下需要操作角色与CPU进行连战，这也是能让不擅长玩赌博小游戏的玩家进行赚钱的模式。在本篇里，真岛和桐生能够使用三种战斗风格，不过这些需要通过剧情来解锁，所以在该APP里，玩家只能够

©SEGA

使用桐生的“**チンピラ**”风格和真岛的“喧哗师”风格，不过和《如龙 维新》时相比成长的自由度也有所提高，因为在本作里进行技能的习得所需要的不是经验值，而是金钱，只要赚够了足够的钱，就能够学到更多的技能，而目前能够使用的两个角色的战斗风格都能够成长到最后（除了有五个是需要在本篇的支线里解锁的技能之外），只不过最后的技能所需的10亿多日元让人不由得有些心惊胆颤。

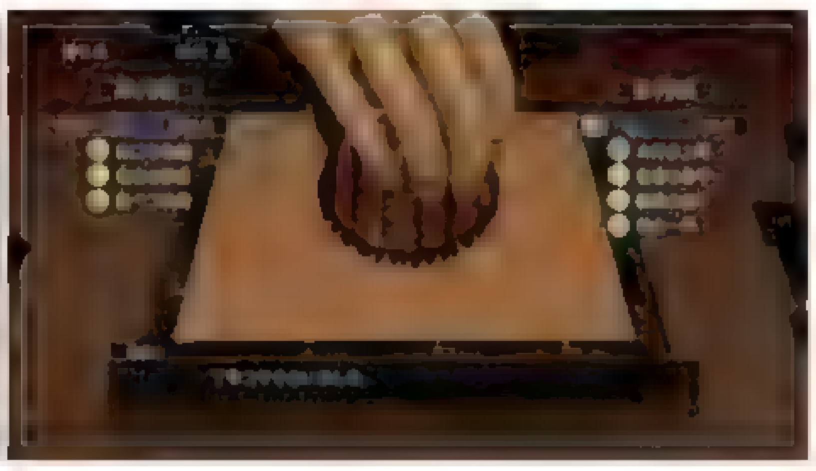


在该模式里会有着各种各样的战斗规矩，有时候玩家只能空手与敌人进行战斗，有时候能够使用场景中的道具来殴打敌人。一定机率还能够遇到一些有个性的敌人。有时候场下的观众会提出一些要求，例如“防御敌人的攻击”、“让敌人倒地”等等，在限定时间内完成这些要求的话就能够在战后获得额外的奖励。

在斗技场模式里一开始可以玩的是“通常大会”，不断地进行战斗提升玩家的斗技场等级，等级提升到一定程度之后就可以在主页面解锁“无尽斗宴”模式，玩家需要面对无穷无尽的敌人，如果战斗胜利的话战后的奖金就会变得很可观，但如果不幸失败的话奖金就会减半。

赌场

赌场是桐生一马的独占模式。当中包括了“**こいこい**”、“**おいちょかぶ**”、“丁半博打”、“**チンチロリン**”四种具有日式赌场特色的赌博小游戏，不过也由于太有赌场特色，所以国内的玩家一开始玩的时候会有些难以理解，当中比较容易上手的是“丁半博打”，这是类似于比骰子数字大小的游戏，需要玩家看着队友们的兴奋度和运气来猜测骰子的大小。



赌场俱乐部（カジノ）

赌场俱乐部是真岛吾郎的独占模式。

当中包括了“轮盘（**ルーレット**）”、“扑克牌（**ポーカー**）”、“二十一点（**ブラックジャック**）”、“百家乐（**バカラ**）”这四种平时较为常见的赌博小游戏规则与赌场的四个日式赌博游戏比起来更加浅显易懂，游戏难度也适中，适合在日常休闲时进行游玩。

小钢珠（パチスロ）

小钢珠想必很多人都是闻其名而未知其型，这次APP里SEGA把小钢珠也给加入到了其中，相对复杂的规则和考验眼力与手速的要求想必让很多玩家都望而却步。本APP里收录的小钢珠只有“兽王”一种，而如果购买了小游戏合计的话还能够解锁“**アラジン** A”的小钢珠。和小游戏合集一样，小钢珠也有自己专属的挑战目标。

当铺（えびすや）

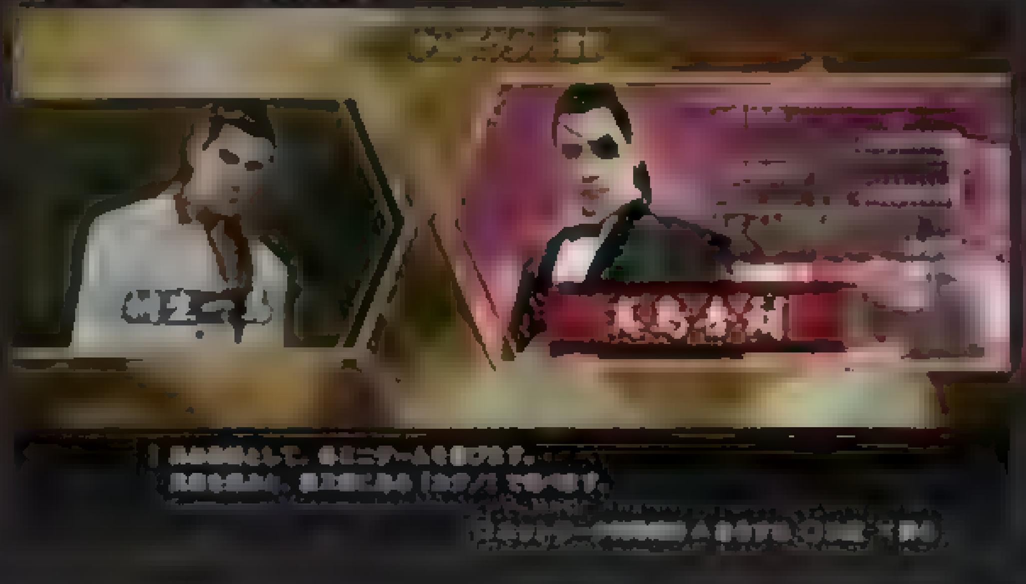
在当铺里玩家可以为桐生或者真岛购买武器、防具或者是回复武器耐久度的消耗品和用来玩小钢珠的“**オートメダル**”。回复品不能在APP的当铺里进行购买，只能通过通关斗技场来获得。

菜单页面和存档

在菜单页面玩家可以查看角色的所持品、装备、能力强化情况、道具箱和设定列表。能力强化的方法就是当玩家手上的金钱足以用来强化当前技能时，就长按○键不断注入金钱即可习得技能，同时解锁下一个技能的学习。

在设定页面里玩家可以设定游戏难度，难度目前分为EASY、NORMAL和HARD三种，除此之外还能设定流血表现程度，分为普通和轻度（マイルド）两种。

在主页面左下角的“アップロード/ダウンロード”可以进行CrossSave/CrossLoad功能，将玩家APP里的数据上传至云端，然后在本篇的主页面里进行下载，这样就能够继承游戏数据，不过不会影响流程进度。需要注意的是，本篇所用的PSN账号必须和APP所在的PSN账号为同一个账号，否则没法使用CrossSave/CrossLoad功能。



小游戏合集（サービスゲームズ）

将于3月5日开始配信的小游戏合集里包括了《SEGA 麻雀 MJ Single》、《**コレムス**》、《超级猴子球 特别版》、《SF 特攻空母**ベル－ガ**（16bit 版）》这四个较为复古而经典的 SEGA 自家出品游戏，趣味性十足。这个小游戏合集售价 500 日元，内容充实而且还能够赚取金钱。

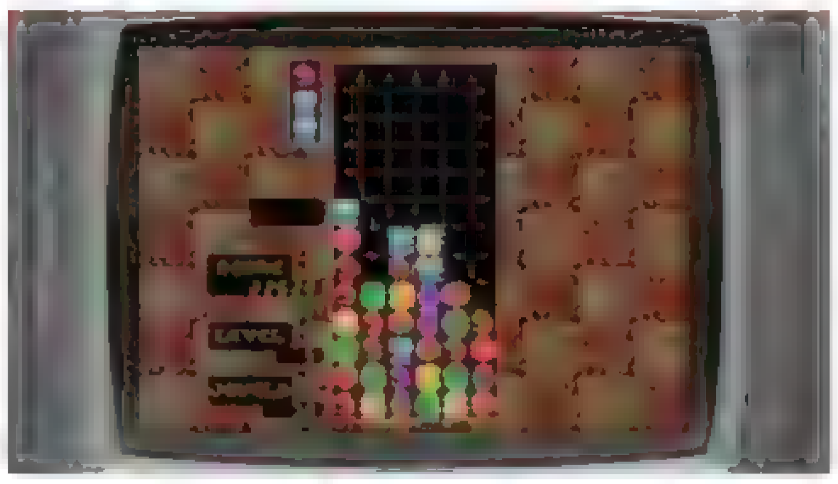
同时在小游戏合集页面还有着挑战目录（**チャレンジリスト**），完成挑战目标的话能够获得金钱，挑战项目分为可反复挑战与一次性挑战两种，在玩完小游戏退出到小游戏选择页面时就会进行一次统计。

SEGA麻雀 MJ Single

分为东风战（一般的四人麻将）与三麻战（三人麻将）两种，需要通过触屏来进行游戏。只要排名不垫底，那么在最后都会获得段位经验值，来提升玩家的麻将段位。桐生与真岛之间的麻将段位是共通的，挑战项目的一次性挑战部分的奖金只能其中一方获得，在进行游戏时需要注意一下。

挑战目录项目	获得方法	报酬
プレイ回数分ボ－ナス	玩一轮麻将	1万日元／次
点棒の合计点数分ボ－ナス	按照每轮最后决算时获得的点数来计算奖励	1日元／点
东风1位获得回数分ボ－ナス	获得东风战第一名	50万日元／次
东风2位获得回数分ボ－ナス	获得东风战第二名	30万日元／次
东风3位获得回数分ボ－ナス	获得东风战第三名	10万日元／次
三麻1位获得回数分ボ－ナス	获得三麻战第一名	40万日元／次
三麻2位获得回数分ボ－ナス	获得三麻战第二名	20万日元／次
はじめて东风九级に升级	升级至“东风九级”	100万日元（一次性）
はじめて东风八级に升级	升级至“东风八级”	150万日元（一次性）
はじめて东风七级に升级	升级至“东风七级”	200万日元（一次性）
はじめて东风六级に升级	升级至“东风六级”	250万日元（一次性）
はじめて东风五级に升级	升级至“东风五级”	300万日元（一次性）
はじめて东风四级に升级	升级至“东风四级”	350万日元（一次性）
はじめて东风三级に升级	升级至“东风三级”	400万日元（一次性）
はじめて东风二级に升级	升级至“东风二级”	450万日元（一次性）
はじめて东风一级に升级	升级至“东风一级”	500万日元（一次性）
はじめて东风初段に升段	升级至“东风初段”	600万日元（一次性）
はじめて东风二段に升段	升级至“东风二段”	700万日元（一次性）
はじめて东风三段に升段	升级至“东风三段”	800万日元（一次性）
はじめて东风四段に升段	升级至“东风四段”	900万日元（一次性）
はじめて东风五段に升段	升级至“东风五段”	1000万日元（一次性）
はじめて东风六段に升段	升级至“东风六段”	1100万日元（一次性）
はじめて东风七段に升段	升级至“东风七段”	1200万日元（一次性）
はじめて东风八段に升段	升级至“东风八段”	1300万日元（一次性）
はじめて东风九段に升段	升级至“东风九段”	1400万日元（一次性）
はじめて东风十段に升段	升级至“东风十段”	1500万日元（一次性）
はじめて三麻九级に升级	升级至“三麻九级”	100万日元（一次性）
はじめて三麻八级に升级	升级至“三麻八级”	150万日元（一次性）
はじめて三麻七级に升级	升级至“三麻七级”	200万日元（一次性）
はじめて三麻六级に升级	升级至“三麻六级”	250万日元（一次性）
はじめて三麻五级に升级	升级至“三麻五级”	300万日元（一次性）
はじめて三麻四级に升级	升级至“三麻四级”	350万日元（一次性）
はじめて三麻三级に升级	升级至“三麻三级”	400万日元（一次性）
はじめて三麻二级に升级	升级至“三麻二级”	450万日元（一次性）
はじめて三麻一级に升级	升级至“三麻一级”	500万日元（一次性）
はじめて三麻初段に升段	升级至“三麻初段”	600万日元（一次性）
はじめて三麻二段に升段	升级至“三麻二段”	700万日元（一次性）
はじめて三麻三段に升段	升级至“三麻三段”	800万日元（一次性）
はじめて三麻四段に升段	升级至“三麻四段”	900万日元（一次性）
はじめて三麻五段に升段	升级至“三麻五段”	1000万日元（一次性）
はじめて三麻六段に升段	升级至“三麻六段”	1100万日元（一次性）
はじめて三麻七段に升段	升级至“三麻七段”	1200万日元（一次性）
はじめて三麻八段に升段	升级至“三麻八段”	1300万日元（一次性）
はじめて三麻九段に升段	升级至“三麻九段”	1400万日元（一次性）
はじめて三麻十段に升段	升级至“三麻十段”	1500万日元（一次性）

コレムス



比较复古风格的叠宝石三消游戏，横竖斜三个方向的三个以上相同颜色宝石叠在一起时就能够消除宝石获得分数。方向键↓是让宝石落下速度加快，方向键←→，○□△三个键可以更换宝石的顺序，L 键可以切换画面模式，START 键可以打开操作说明，SELECT 键可以中断游戏。

挑战目录项目	获得方法	报酬
プレイ回数分ボ－ナス	玩一次コレムス	1万日元／次
スコアの合计点数分ボ－ナス（レベル补正あり）	按照每次获得的点数来计算奖励（选择 MEDIUM 和 HARD 难度会分别减少2万点和5万点的统计点数）	10日元／点
消した宝石の数分ボ－ナス	按照消灭的宝石数量来计算奖励，每轮的统计上限为 9999 个	1000日元／个
到达最高レベルボ－ナス	按照游戏中断前所到达的最高等级进行奖励	2万日元／级

超级猴子球 特别版

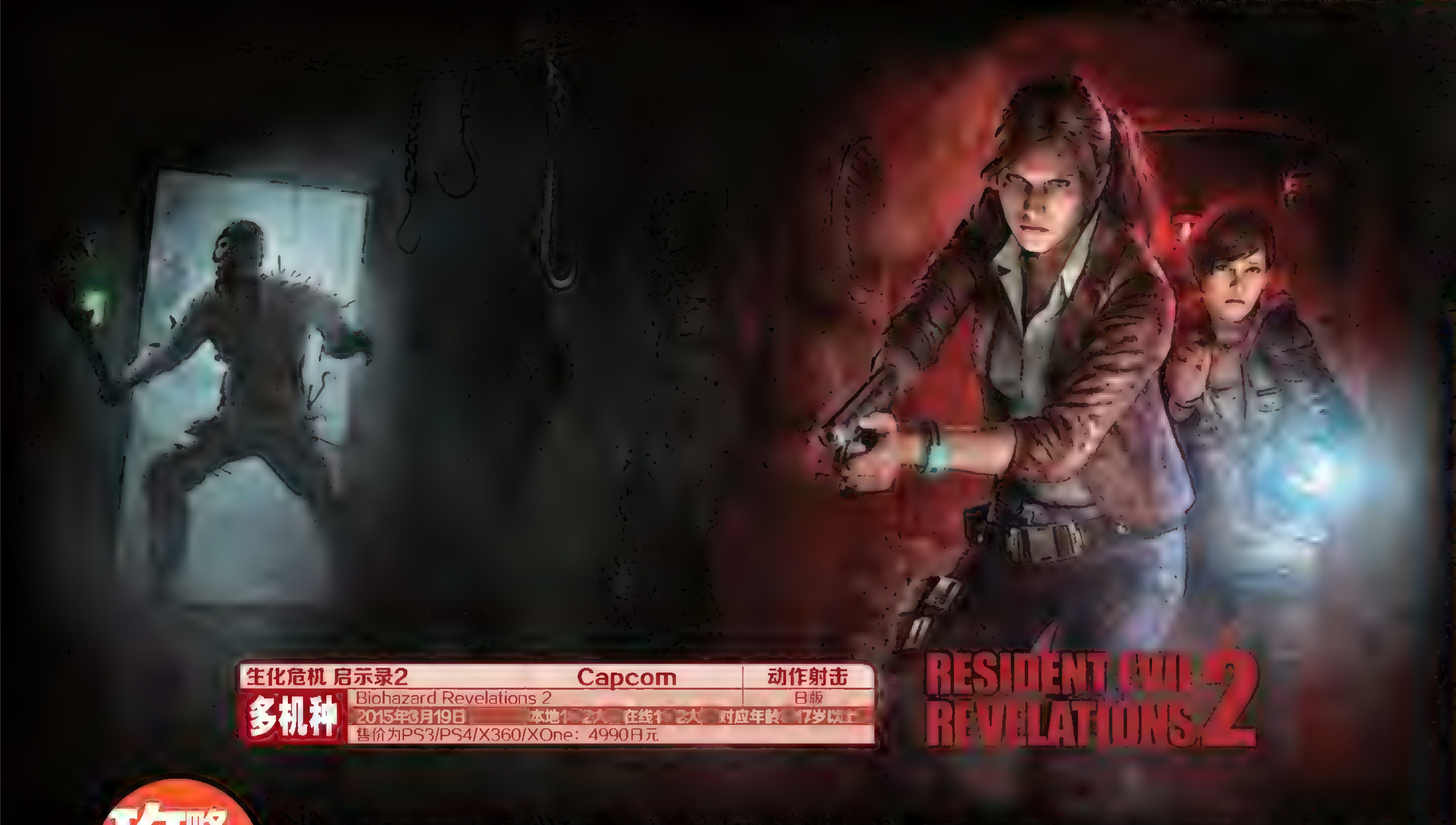
《超级猴子球》是 SEGA 的经典游戏之一，在主菜单通过触屏来选择角色，选择角色之后就能选择操作模式，选择“**左スティック**”是使用左摇杆来晃动场景，选择“**モ－ションセンサ－**”是通过晃动 PSV 本体来晃动场景。在游戏中按下 START 键即可暂停游戏打开菜单。

挑战目录项目	获得方法	报酬
プレイ回数分ボ－ナス	玩一次超级猴子球 特别版	1万日元／次
スコアの合计点数分ボ－ナス	按照每次获得的点数来计算奖励	10日元／点
ステ－ジクリア回数分ボ－ナス	按照通关场次数量来计算奖励	3万日元／场
取ったバナナの本数分ボ－ナス	按照获得的香蕉数量来计算奖励	300日元／根
ワ－ルド 1 クリア回数分ボ－ナス	通关世界 1	50万日元／次
ワ－ルド 2 クリア回数分ボ－ナス	通关世界 2	100万日元／次
ワ－ルド 3 クリア回数分ボ－ナス	通关世界 3	250万日元／次
ワ－ルド 1 をノ－コンティニュ－クリア回数分ボ－ナス	无续关的情况下通关至世界 1	60万日元／次
ワ－ルド 2 までノ－コンティニュ－クリア回数分ボ－ナス	无续关的情况下通关至世界 2	120万日元／次
ワ－ルド 3 までノ－コンティニュ－クリア回数分ボ－ナス	无续关的情况下通关至世界 3	300万日元／次

SF 特攻空母ベル－ガ（16bit 版）

横版射击游戏，十字键和左摇杆可以移动角色，L 键可以切换画面模式，△键与×键可以切换角色面对的方向，○键和□键可以射击，START 键可以打开操作说明，SELECT 键可以中断游戏。

挑战目录项目	获得方法	报酬
プレイ回数分ボ－ナス	玩一次 SF 特攻空母ベル－ガ（16bit 版）	1万日元／次
スコアの合计点数分ボ－ナス	按照每次获得的点数来计算奖励	10日元／点
AREA1 クリア回数ボ－ナス	通关第 1 区域	10万日元／次
AREA2 クリア回数ボ－ナス	通关第 2 区域	20万日元／次
AREA3 クリア回数ボ－ナス	通关第 3 区域	30万日元／次
AREA4 クリア回数ボ－ナス	通关第 4 区域	40万日元／次
AREA5 クリア回数ボ－ナス	通关第 5 区域	50万日元／次
AREA6 クリア回数ボ－ナス	通关第 6 区域	60万日元／次
AREA7 クリア回数ボ－ナス	通关第 7 区域	70万日元／次
AREA8 クリア回数ボ－ナス	通关第 8 区域	80万日元／次
AREA1 からのクリア回数分ボ－ナス	8 个区域无续关的情况下通关	400万日元／次
AREA4 からのクリア回数分ボ－ナス	从第 4 区域开始无续关的情况下通关	200万日元／次
AREA7 からのクリア回数分ボ－ナス	从第 7 区域开始无续关的情况下通关	60万日元／次



生化危机 启示录2	Capcom	动作射击
多机种	Biohazard Revelations 2	日版
	2015年3月19日 本地1~2人 在线1~2人 对应年龄17岁以上	
	售价为PS3/PS4/X360/XOne：4990日元	

攻略透解 GUIDE THROUGH

随着零售版的发售，《启示录2》的全部章节也在3月19日更新完毕，本作发生的故事介于系列正统作5、6代之间，下面就带来详尽攻略。由于本作推出了官方中文版，因此文中全部采用游戏的官方译名，可能有些玩家对“克雷儿”、“威斯卡”等译名看着不太习惯，还请尽量适应。在《游戏机实用技术》总366～368期附赠的光盘中有分别收录完全收集影像，请读者们结合攻略文字观看。

文 茶室 协力 OVERLORD 美编 [illegible]

系统解析

画面解说

①当前区域周边的缩略地图

②当前所持武器及对应快捷键（按方向键调出）

③武器的瞄准准星（也可调为红外线式）

④所持有的绿草数量

⑤当前装备的主要武器，上方的数字表示枪膛内的弹药数，下方的数字表示持有的总弹数

⑥当前装备的次要武器，数字表示持有数量

© CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

基本操作

下面根据本作默认的A操作类型，给出两个次世代主机的操作一览，玩家可以在设定中调整。

PS4按键	功能	XOne按键
方向键	快速换枪	方向键
左摇杆	角色移动	左摇杆
左摇杆↑+×	角色奔跑	左摇杆↑+A
左摇杆↓+×	快速转身	左摇杆↓+A
右摇杆	视角转动	右摇杆
△	切换操作角色	Y
△+方向键↑	指示同伴紧跟自己	Y+方向键↑
△+方向键↓	指示同伴原地待命	Y+方向键↓
□	拾取/上弹	X
○	（配合左摇杆）紧急回避	B
×	调查/场景动作	A
L1	次要武器瞄准	LB
L2	主要武器瞄准	LT
L1/L2+R2	射击/投掷	LB/LT+RT
L3	蹲姿/站立	LS
R1	（长按）使用绿草回复	RB
R2	近身攻击	RT
R3	切换狙击镜倍率/手电开关	RS
Options	暂停菜单	Start
触摸板	状态菜单	Back

注：“场景动作”包括开门、跳跃、攀爬、翻越等与场景互动的动作。

特殊动作

战役模式可操作4名角色，单人游戏时通过按△/Y键切换。克蕾儿、巴瑞是主战型角色，两人的特性基本相同，可以做出下文“战斗动作”中介绍的全部攻击动作；莫依菈和娜塔莉亚则主要进行辅助支援，莫依菈有专属装备手电和铁撬，娜塔莉亚则有独特的感应能力且能使用砖块，虽然两人也能在一定程度上参与战斗，但更大作用在于探索、解谜等，“支援动作”也是她们特有的。

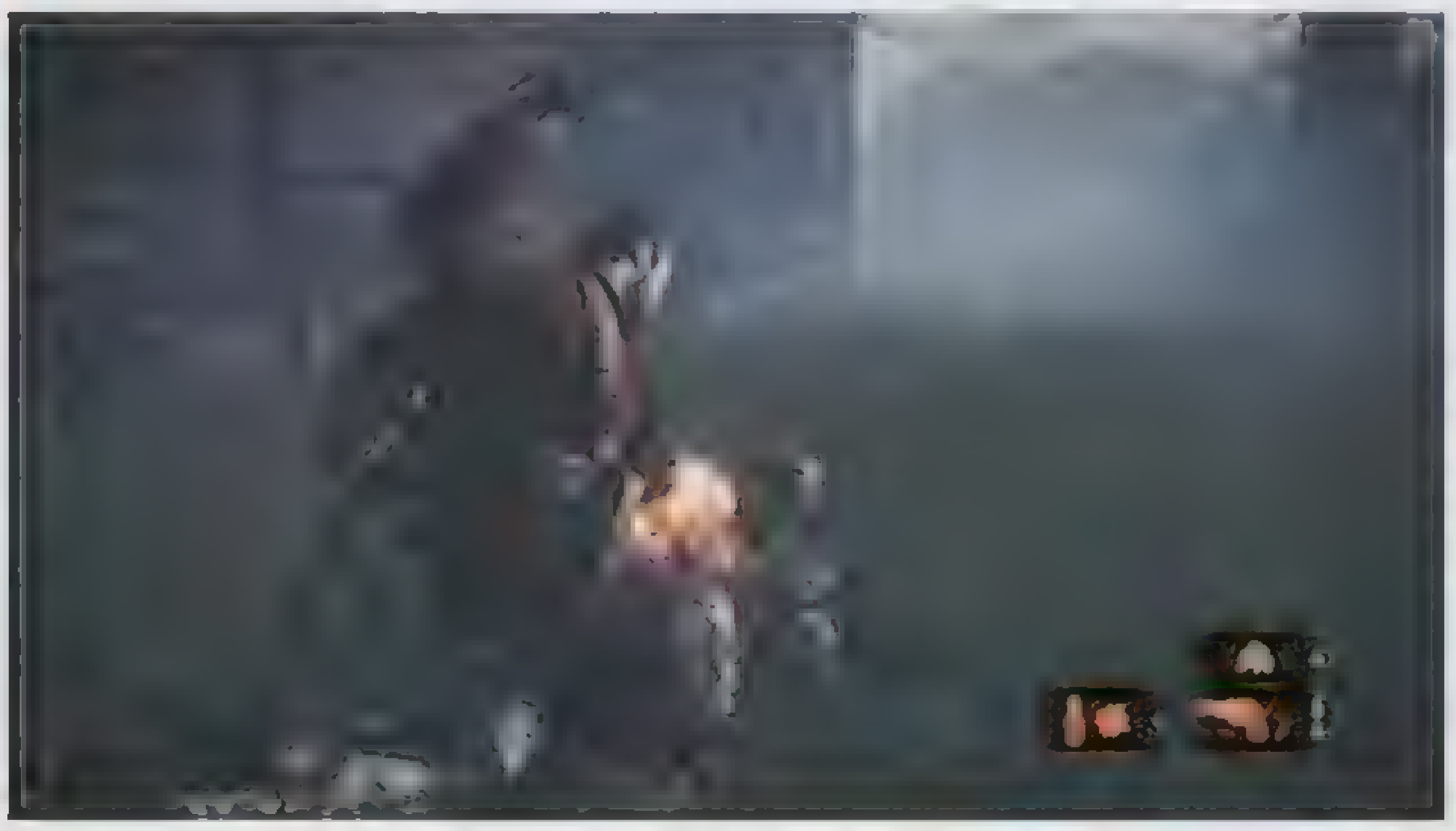
战斗动作

近身攻击：直接按R2/RT使出，克蕾儿和巴瑞是挥舞匕首，莫依菈会挥动铁撬，娜塔莉亚在手持砖块的前提下也能够使出砖块砸击。初期近身攻击的威力很低，一般只用于砸碎木箱、搜刮道具。技能中的“快刀”、“吹毛断发”、“冲刺匕首”皆可强化匕首攻击，“击球员就位”和“砌砖头”则分别用于提升铁撬和砖块的威力，等级提升后近身攻击也能在战斗中大放异彩。

体术攻击：克蕾儿和巴瑞专用，当敌人受到攻击或因光照陷入硬直状态时，靠近就会出现按键提示。在习得技能“充能攻击”后可以通过长按键蓄力的方式提升体术的威力，但蓄力过程中会被敌人的攻击打断，需注意周围的情况。

后续追击：敌人被打倒在地后上前会出现按键提示，初期只有莫依菈和娜塔莉亚可用，在习得技能“后续追击”后，克蕾儿和巴瑞也可以发动。而习得“铁撬终结技”和“砖块终结技”后，两名支援角色发动时还能获得额外BP奖励。

隐匿攻击：克蕾儿和巴瑞专用，先按下L3/LS进入蹲伏姿态，在敌人没有发现的情况下从背后缓缓接近便会出现按键提示，一刀对其造成重创。但要注意并非所有类型的敌人都能暗杀。



支援动作

道具发现：操作莫依菈和娜塔莉亚时按L2/LT效果为手电聚光和“灵犀一指”，如果发现场景中有闪光点，用这种方法能找出隐藏的道具，类似前作中扫描装置Genesis的功能。

宝箱开启：在流程中会遇到的“军用箱”和“机关箱”，只有莫依菈和娜塔莉亚才能开启。开箱界面如图所示，左摇杆控制圆点移动，接近开锁点为黄色，远离开锁点为红色。按下L2或R2/LT或RT右侧的开锁槽就会积蓄，同时圆点的锁定面积缩小，此时越接近开锁点，手柄的震动越强烈，反之则越微弱。在摸索开锁点的位置期间要适当松开按键，先不要蓄满开锁槽，等玩家通过视觉和感觉两个方面确认开锁点位后，再按住按键令开锁槽蓄满即可。后期的部分宝箱甚至配有3～4把锁，需要重复作业。

手电聚光：除了发现道具外，莫依菈的手电筒在聚光时还可以有以下功效——①令敌人暂时陷入失明的硬直状态，给克蕾儿创造上前施展体术攻击的机会；②照射目标促进挥发，一些敌人头部长瘤，爆头后会在地上留下污染物，玩家一旦靠近其便会膨胀爆炸，用手电筒照射片刻就可令肿瘤和污染物消失；③提升目标的温度，用手电筒对准自爆型敌人“爆炸者”聚光一会儿它就会升温爆炸，在对付某

BOSS时也可以利用手电提升其体温。技能“光就是力量”能提升手电筒的致盲效果，但是聚光时会消耗屏幕右下方的电池槽，一旦整圈都耗尽，就需要稍等一会儿电力才会恢复。

感应敌人：娜塔莉亚的特殊感应能力可以穿越障碍物感知到敌人的位置和状态，默认设定下黄色为普通状态的敌人，气场变红表示其已经发现玩家，此外收集品“幼虫”也是红色的气场。处于蹲伏状态时感应的有效范围更大，技能“第六感”也可以进一步扩大娜塔莉亚的感应范围。游戏中的“亡灵”、“飞溅者”型敌人身上有一处弱点，用娜塔莉亚判明位置后能更有效地击杀，此外隐形敌人“格拉斯波”其他角色一般是看不见的，需要借助娜塔莉亚的感应能力才能确认其方位并展开攻击，如果娜塔莉亚不在身边，就只有扔烟幕瓶才能令其现身了。

紧急回避

闪避系统在本作中有较大的调整，从前作中“根据敌人的攻击时机输入特定指令”发动，改为了“按○/B键配合左摇杆”随时使出的主动技能。根据左摇杆推的不同方向，角色就会做出侧移、后撤、突进等动作。虽然从使用形式上来说更加自由，但是由于初期状态下闪避的无敌时间非常短，而且闪避动作结束后有一个硬直，再加上开枪结束、上弹途中都是无法发动闪避的，因此习惯了前作节奏的玩家在初玩本作时很可能会因为闪避的使用不当而被打得满脸是血。

在把技能树中的“闪避”、“延长闪避”、“缩短闪避空隙”等级提升后，闪避的稳定性和安全性也会越来越高，战斗中用起来也就越发得心应手。而最终技能“闪避取消”的效果是能用闪避取消一切动作，不仅仅是上弹等动作中途可以随意使用闪避，就连被敌人打飞的硬直状态也能以闪避取消，非常霸道。

状态回复

本作依旧没有可以直观看到角色体力的“血槽”或“心电图”概念，当角色受到伤害后屏幕周围会出现半透明的溅血效果，血液越浓表示受伤越重，当角色做出手捂腹部的动作时表明其已经陷入重伤状态，必须立刻使用绿草补血。使用绿草的操作为按住R1/RB键，技能“快速治疗”可以缩短按键的时间，“医学知识”则能提升回复效果，另外直接打开状态菜单也可以使用回复道具，但此时游戏并不是暂停的。

与克蕾儿、巴瑞这两名主战角色不同的是，两名辅助角色拥有“自动回血”的能力，即使被打成重伤状态，稍等一会儿体力就会慢慢复原，甚至在受到部分敌人的一击必杀攻击时也不会死亡，而是陷入倒地状态，用主战角色靠近倒地的同伴按住△/Y便可将其救起。这一设定是为了在单机游戏时，AI同伴不至于成为“拖油瓶”，技能“快速救援”则能减少救助同伴所需的时间。

除了消耗体力外，敌人的特定攻击还有可能让角色陷入几种不利状态——①类似《恐龙危机》、《生化危机 逃出生天》里的设定，一些大型敌人、如铁头的重锤攻击会把角色打成流血状态，此时体力会不断减少（但不会减少致死）且无法极速奔跑，使用“止血带”可以立刻解除此状态，稍等一会儿也能自动恢复；②甩投者、爆炸者、飞溅者的攻击命中会导致屏幕上一团污浊，严重影响玩家的视线，使

TIPS 本作克蕾儿的英文配音不再是“《生化》系列”中从未换过的Alyson Court，职员表中5名主要角色的英文配音都用了很明显的化名。

用“消毒剂”方能立刻解除，否则就得摸瞎着跑一阵，等待黏性物质自动散去了；③带火焰效果的攻击（包括玩家自己投掷的炸燃瓶），会导致角色浑身着火、进而在一段时间内持续受到伤害，场景中有水的话果断进入可以灭火，否则只能等待火自行熄灭。

武器装备

主要武器

本作的武器除了前文“战斗动作”中介绍的近身武器外，还有枪械型“主要武器”和投掷型“次要武器”两大类。枪械包括手枪、散弹枪、狙击步枪等 6 大类，前作中机关枪和突击步枪共用一类子弹惹来不少吐槽，本作中终于将两种枪彻底分开。主战角色最多同时携带 4 把枪，玩家可以在状态菜单中自由设置枪械与方向键的对应位置，以便在战斗中快速换枪。下表是战役模式流程中可以拿到的武器（不包括达成特殊条件解锁的奖励武器）。

种类	名称	火力	射速	容弹量	零件槽	入手时机
手枪	MPM	100	1.96	9	5	克蕾儿篇第1章
手枪	P10	150	1.5	14	3	克蕾儿篇第3章
手枪	Samurai Edge	100	1.96	9	5	巴瑞篇第1章自带
散弹枪	M147S	630	1.13	2	3	克蕾儿篇第1章
散弹枪	TAP194	490	0.73	5	2	克蕾儿篇第2章/巴瑞篇第4章
机关枪	MP-AB50	70	10	40	4	克蕾儿篇第2章
机关枪	MP-AF	60	15	40	3	克蕾儿篇第3章
突击步枪	NSR47	85	7.5	30	3	巴瑞篇第1章自带
突击步枪	AK-7	75	7.5	69	4	巴瑞篇第3章
狙击步枪	M1891/30	650	0.6	5	3	巴瑞篇第2章
狙击步枪	SVD	500	1.54	10	2	巴瑞篇第3章
麦格农	329型	900	1.16	6	2	克蕾儿篇第3章
麦格农	巨蟒	700	1.23	6	3	巴瑞篇第1章自带
麦格农	2005M	1100	1.5	6	1	巴瑞篇第4章

强化改造

主要武器的强化延续了前作的系统，玩家可以用不同效果的零件对枪械进行改造，而亮着蓝灯的工作台则相当于以往的“次元武器箱”，除了能改造枪支外，也用于存放武器。战役模式中能够得到的零件详见下表，克蕾儿和巴瑞的零件、武器并不能互通。枪械的“零件槽”表示其允许装备的零件数量，同类效果的零件只能装备 1 个，此外零件的适用枪械种类也有所差异。玩家可以根据自己的作战习惯和枪械的特性进行有针对性的调整，比如大幅强化麦格农的火力、降低突击步枪的后坐力以求准确命中等等。

零件	效果	入手时机
伤害等级1	提升武器攻击力	克蕾儿篇第1章/巴瑞篇第1章
伤害等级2	提升武器攻击力	克蕾儿篇第2章/巴瑞篇第2章
伤害等级3	提升武器攻击力	巴瑞篇第1章
伤害等级4	提升武器攻击力	克蕾儿篇第3章/巴瑞篇第3章
武器射速等级1	提升射击速度	克蕾儿篇第1章
武器射速等级2	提升射击速度	克蕾儿篇第2章
武器射速等级3	提升射击速度	克蕾儿篇第3章/巴瑞篇第3章、第4章
弹量等级1	增加弹匣容量	克蕾儿篇第2章/巴瑞篇第1章
弹量等级2	增加弹匣容量	克蕾儿篇第3章/巴瑞篇第2章
弹量等级3	增加弹匣容量	克蕾儿篇第3章/巴瑞篇第4章
快速装填等级1	提升装填弹药速度	克蕾儿篇第1章/巴瑞篇第1章
快速装填等级2	提升装填弹药速度	克蕾儿篇第2章
麦格农快速装填等级1	大幅提升装填弹药速度	巴瑞篇第3章
扩散	散弹枪的子弹散射范围扩大	克蕾儿篇第2章
集中	散弹枪的子弹散射范围缩小	克蕾儿篇第3章
轻易命中等级1	扩大子弹的命中范围	克蕾儿篇第3章
反后坐力等级1	降低后坐力	巴瑞篇第2章
反后坐力等级2	降低后坐力	巴瑞篇第4章
眩晕等级1	提升击晕敌人的能力	巴瑞篇第2章
穿透等级1	提升子弹的穿透力	巴瑞篇第4章
连发+1	一次发射2枚子弹	克蕾儿篇第3章/巴瑞篇第4章
充能射击等级1	可通过蓄力射击提升威力	克蕾儿篇第3章/巴瑞篇第4章

次要武器

投掷型的武器统一划分为次要武器，莫依菈也可以装备和使用 4 种瓶类作战，但娜塔莉亚只能用没有杀伤力的烟幕瓶，此外砖块是她专属的特殊武器。投掷的基本操作是通过 L1/LB 举起、再按 R2/RT 键扔出，其实直接按△/□/○/× 或 A/B/X/Y 就能扔出对应种类的瓶子，比先通过方向键调整种类、再投掷快得多。

炸弹瓶：碰撞后即刻引爆，造成范围杀伤，类似系列作品中的手雷。

炸燃瓶：基本威力不如炸弹瓶，但是留下的火炎有燃烧效果，着火的敌人会持续伤血。

诱饵瓶：掷出能吸引敌人的注意，一段时间后才会爆炸，类似前作的 BOW 诱爆手雷，但是威力较小，且对部分敌人无效。

烟幕瓶：没有任何杀伤力，炸开会在一定范围内形成浓雾，除了让敌人失去警觉、从而快速通过或展开暗杀外，还能令隐形的敌人现身。

砖块：娜塔莉亚在持有砖块的情况下除了近身直接砸外，还可以瞄准丢出，远程对敌人造成打击。当然初期的威力很有限，需要学习技能进行强化，另外砖块在砸 3 次后就会碎裂。

物资组合

场景中除了能找到弹药、宝石外，还会得到一些物资类道具（图标边有＋号），它们并不能直接使用，而是需要通过特定组合才能发挥效用，这也是本作的一个新系统，具体组合方式参见下表。当 AI 同伴持有止血带或消毒剂时，会在玩家控制的角色陷入不利状态时立刻使用，因此这两种道具建议都放在她们身上。

所需物资	组合结果
红草+绿草	绿草×3
布料+绿草	止血带
布料+酒精	消毒剂
空瓶+火药粉	炸弹瓶
空瓶+酒精	炸燃瓶
空瓶+恶臭化学品	诱饵瓶
空瓶+烟粉	烟幕瓶

TIPS 《暗黑历代记》中史蒂夫的配音演员Sam Riegel也参与了本作，他配音的角色盖博（Gabe）再次证明了在《生化》的世界中没有主角光环不要开直升机。

技能学习

前文中多次提到的技能是本作的全新系统。游戏中可以得到的宝石类道具包括：黄宝石100BP、红宝石250BP、蓝宝石500BP、绿宝石1000BP、钻石2000BP。此外过关时也会根据难度和达成的勋章数获得一定的BP点数，这是用来学习技能和购买游戏内奖赏的货币。技能只能在章节之间或Game Over后学习，界面如图所示，左侧为树状、右侧是4条独立的分支。必须先学习下级技能，才能解锁一条线上的上级技能。下面是所有技能的效果说明。

技能名称	技能效果	等级1	等级2	等级3
天生投手	提升次要武器的威力，依次为110%、130%、150%	300BP	1200BP	4800BP
闪避	闪避敌人时更容易成功，持续时间随等级增加（*注）	600BP	1200BP	2400BP
蹲伏优势	在蹲伏的瞬间获得短暂的无敌状态，持续时间随等级增加	1500BP	3000BP	4500BP
延长闪避	增加闪避时的有效距离，依次为150%、165%、200%	4000BP	8000BP	16000BP
快速治疗	减少使用绿色药草时所耗费的时间，依次为90%、70%、50%	300BP	600BP	1200BP
医学知识	提升绿色药草的回复效果，依次为110%、120%、130%	500BP	1000BP	1500BP
充能攻击	按住近身攻击键以填充体术攻击的威力，等级2可蓄力2秒、等级3可蓄力3秒	1500BP	3000BP	6000BP
以逸待劳	可在承受致命攻击后存活，发动几率随等级增加	1000BP	3000BP	9000BP
蹲伏威力	提升蹲伏时的火力，依次为110%、115%、120%	600BP	1200BP	2400BP
冲刺匕首	获得在冲刺时使用匕首攻击的能力，等级2为奔跑五公尺后威力翻倍，等级3为奔跑十公尺后威力三倍	1000BP	2000BP	4000BP
后续追击	克蕾儿和巴瑞可以进行后续追击，等级2威力提升130%、等级3威力提升200%	4000BP	6000BP	10000BP
快刀	增加匕首的速度，依次为110%、120%、130%	3000BP	6000BP	12000BP
缩短闪避空隙	缩短闪避后的空隙，空隙随等级减少	5000BP	10000BP	15000BP
吹毛断发	提升匕首的攻击力和攻击时的移动速度	1500BP	—	—
闪避取消	可用闪避取消任何动作	100000BP	—	—

技能名称	技能效果	等级1	等级2	等级3
变化球	提升变更武器后第一发射击的火力，依次为110%、120%、130%	500BP	1000BP	1500BP
拔枪出鞘	让克蕾儿和巴瑞在由AI控制时使用他们的武器，此技能不会影响弹药存量，但攻击力会变低	2000BP	—	—
最后一搏	当弹药量低于10%时，攻击力提升，依次为150%、170%、200%	3000BP	6000BP	12000BP
击球员就位	提升莫依菈的铁撬攻击力，威力随等级增加	500BP	4000BP	12000BP
光就是力量	提升莫依菈的手电筒瘫痪敌人的效果，依次为110%、120%、130%	1000BP	3000BP	5000BP
铁撬终结技	用铁撬施展后续追击时，获得BP（一名敌人一次）	5000BP	—	—
砌砖头	提升娜塔莉亚的砖块攻击力，并使其更容易击晕敌人，威力随等级增加	500BP	2000BP	8000BP
第六感	增加娜塔莉亚感知敌人的有效范围，依次为150%、170%、200%	1000BP	3000BP	5000BP
砖块终结技	用砖块施展后续追击时，获得BP（一名敌人一次）	5000BP	—	—
快速救援	拯救濒死状态的同伴时，耗费的时间减半	1500BP	—	—
双杀	切换角色后，所有攻击提升10%的攻击力，为时5秒	1500BP	—	—
范围治疗	同伴角色可以从远距离使用治疗道具	3000BP	—	—

注：本技能的官方翻译为“闪避敌人时更容易失误”，属于翻译错误。

模式介绍

▲倒数模式中橙色时间柱的效果是让倒计时重置回3分钟，剩余时间多于180秒的情况下就不要去打了。

战役模式：即传统的主线剧情模式，分为4个章节，每个章节又分为克蕾儿和巴瑞两个部分。克蕾儿篇的一些举措会影响到巴瑞篇的部分流程，甚至是游戏的最终结局。

倒数模式：通过战役模式的一章后在“奖赏”中花费1000BP开启，流程与战役模式没有区别。本模式不存在多周目概念，也不能使用工作台改造，每次开始物资都是一样的，默认为“普通”难度（官方说明是“生存”难度，经测试有误），但可以继承已习得的技能。倒数模式在章节开始时加入3分钟时限的设定，而在特定地点则设置着蓝色和橙色的时间柱，前者用于增加1分钟时限，后者用于重置倒计时时间。玩家必须在倒计时结束前完成章节，否则算作失败。

隐形模式：通过战役模式的一章后在“奖赏”中花费1000BP开启，流程与战役模式没有区别。本模式不存在多周目概念，也不能使用工作台改造，每次开始物资都是一样的，默认为“生存”难度，但可以继承已习得的技能。隐形模式中敌人全部不可见，只有在发动攻击和被攻击时才会显形，此外莫依菈的手电和娜塔莉亚的手指也能让敌人短暂现身。由于敌人的伤害极高且隐形，经常需要用有自动回血功能的辅助角色开路。

额外章节：分为“斗争”和“小女人”两个篇章，在剧情上对战役模式予以补完，玩法也与主线有少许区别。本模式有“休闲”和“生存”两种难度，且同样不存在多周目概念。

突击模式：《启示录》开创的模式，与传统的“佣兵模式”风格截然不同，更加强调养成，角色、武器、敌人都有等级概念，本模式也存在一些特有的系统和操作。

TIPS 第1章开场就浑身是血的吉娜（Gina）姓Foley，不免让人想起《启示录》中开场就“领了便当”的瑞秋（Rachel）同样姓Foley，但目前并无官方文件证明两人有所关联。

网站联动

从《生化危机 6》起，系列新作推出时都可以与 Capcom 设置的专门网站 http://www.residentevil.net/ 进行联动，本作也不例外。玩家需要先登陆 RE.NET 注册账号，并与自己的 PSN 或 Xbox LIVE 账号绑定，再到游戏的“选项”→“RE NET”项目中选择开启，这样机器在联网时就会与网站互传资料。当玩家在游戏中达成一些条件，能得到网站的勋章和 RE 点数，后者除了可以购买网站的头像、壁纸、手办等装饰品外，还能换成《启示录 2》里的金钱、或是抽取装着改造零件的宝箱（突击模式专用），并传回游戏中。从 4 月 1 日起，官网也开始推出一系列在线活动，玩家只要参与其中就有机会得到武器、零件等奖励。

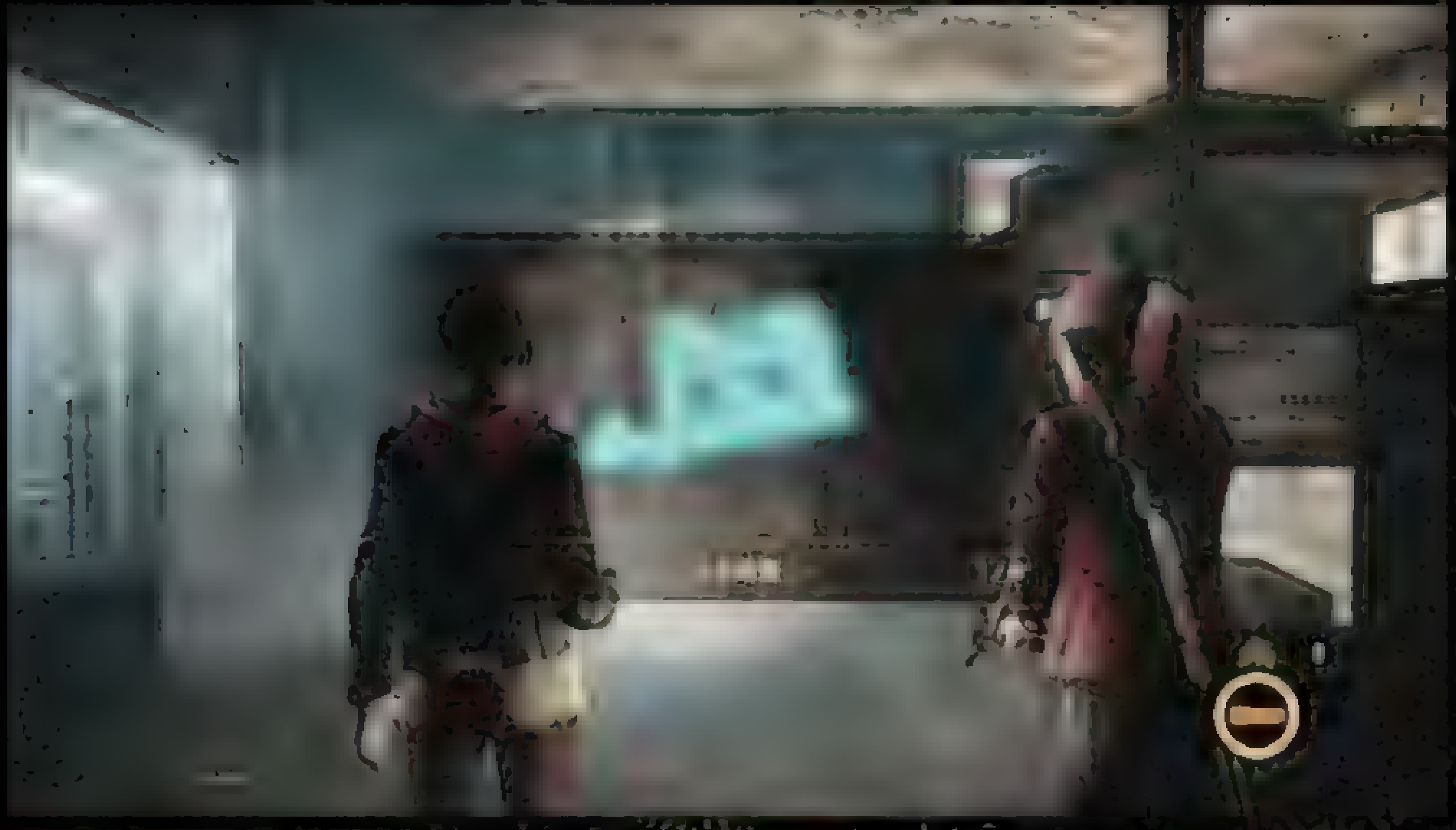
战役模式 流程攻略

战役模式初期有休闲、普通、生存 3 种难度可选，以生存难度通关后会追加最高的“已无退路”难度。难度越高、敌人的攻击欲望越强，对玩家造成的伤害越大，体力值也越高，且硬直时间越短，高难度下部分场景的敌人数量还会增加，但是并不像前作那样有限定难度才能拿到的改造零件。不同难度下资源是共通的，因此玩家如果觉得战斗吃力，可以等拿到好武器和零件，积累足够的弹药物资后再挑战高难度。

本模式的收集要素包括**塔楼徽章**、**卡夫卡绘画**（莫依菈限定）、**幼虫**（娜塔莉亚限定），后文流程会写出具体位置，请读者们结合“完全收集影像”观看。由支援角色才能开启的宝箱分为**军用箱**和**机关箱**，其中往往放着改造零件、扩充背包或弹药盒等重要道具，故攻略中也会提及并亮色标注。由于文档的收集并不涉及任何奖励，攻略里就不详细说明了。

▲幼虫，只有娜塔莉亚能看见红色的气场，用砖块砸出来。

▲塔楼徽章，以任何武器击碎皆可收集。


▲卡夫卡绘画，需用莫依菈的手电筒聚光照出。

过关评价&勋章

过关后系统会根据玩家的命中准确度、重试次数、过关时间进行评价，最高评价为 S 级。此外，每个章节还设置了一些特殊条件的勋章，累积数量型的必须在一次攻关的过程中完成。不过并不需要在一次攻关的过程中就拿齐全部勋章，一些比较麻烦的建议多周目分别达成，从而让勋章列表完全亮起。在过关时系统还会根据玩家本周目达成的勋章数量，提升 BP 的获得倍率，勋章获得与否不影响过关评价。

第1章 流放地

克蕾儿篇

●**收集要素**：**塔楼徽章4**、**卡夫卡绘画6**、**军用箱3**

克蕾儿醒来后，先跑向声音来源处，放出牢房中的莫依菈。随后沿着惟一的道路前进，在上层一扇染血的房门前先向右拐，拿到匕首和手电筒，这样便能用近身攻击打碎屋内的玻璃。继续追寻着血迹，两人合力通过倒塌变形的橱柜后，克蕾儿在推货架时会遭到“污染者”的偷袭、强制伤血。先用匕首击退敌人，再把货架推开，追赶生还者的途中有绿草可供回复。

穿过闸门后两人目睹浑身是血的吉娜惨死，其身边的门目前

TIPS 当监察者的声音从主角的腕带上发出时，PS4的手柄也会同时出声。此外PS4手柄的亮灯颜色也与当前操作的角色体力值挂钩，分为绿、黄、红3种。

上锁，先沿楼梯走到中部调查倒吊着的尸体，尸体落下后沿惟一的道路前往下层。（在攀爬扶梯的过程中可以看到很明显的**徽章1**，稍后拿到武器返回上层时才能开枪破坏。）克蕾儿调查尸体得到手枪MPM，切换控制莫依菈用手电筒照射挂在中央油罐上的钥匙，再由克蕾儿开枪击落。拿到“实验栋钥匙”后会突然冲出不少敌人，由于目前弹药不足，一周目建议不要恋战。在靠近扶梯、敌人冲出来的房间内的墙上有**绘画1**，尽快照出就果断离开，沿原路返回、开启吉娜尸体边的上锁房门。

危机暂时解除，克蕾儿也从尸体边获得散弹枪M147S。在大门被铁条封死的房间内，利用莫依菈的手电筒可以在货架上发现“铁撬”和一些补给。用铁撬开门前，别忘了右侧墙壁上隐藏的**绘画2**。看到一个小女孩的身影后，穿过闸门到达双层牢房区域，2楼的监控室无法进入，1楼仅有两间牢房开启，其一的天花板上有颗蓝宝石。

在缺少1个齿轮的机关处抬头，半圆形天花板上有**徽章2**，这里的桌上还有“拘留所地图”。由齿轮机关右侧的通道前进，在一间房间正中央的拷问机器下压着金色齿轮，但目前缺少电力无法将其拿出。先在断裂的扶梯处用双人协力的方式送莫依菈上去，回头即可看到空中的**徽章3**，墙角处有一个只能由她开启的**军用箱1**，里面是提升子弹持有上限的“手枪弹药盒”，打开反锁的房门就能与同伴会合。克蕾儿一侧可以在工作台边找到零件“伤害等级1”，用于强化武器。

绕过监控室另一侧的走廊，随后出现敌人的敌人头上有明显的肿瘤，被爆头后会在地上留下污染物“包囊”，一段时间过后当玩家靠近便会膨胀爆炸，除了用枪点射外，以手电筒的光照射一会儿也能令其挥发。继续前进会有两名敌人推门而出，注意不要急着从洗手台左侧的楼梯下去，先从放着“止血带”的长廊绕行，昏暗的房间内有装着零件“武器射速等级1”的**军用箱2**，货架上可得到次要武器“炸弹瓶”，门边的墙上还有**绘画3**。

下楼后来到一个满是铁笼机关的长廊，可以看到3名敌人背对着我方，玩家能放心大胆地暗杀（如果从另一侧的楼梯下来立刻就会被它们发现）。随后先进入长廊侧面能开启的那扇门，在货架上找到“腐锈钥匙”，返回铁笼机关的长廊开启上锁的大门，这里有一些虫型敌人“鞭蛛”，直接用近身攻击就可秒杀。送莫依菈爬上对面，控制她拉下电源开关后返回，有污染者冲出来的小房间内有**绘画4**，克蕾儿方面则需从不断逼近的墙壁上惟一的缺口处爬到上层，否则会被直接挤死。

在返回的途中，铁笼上的旋转刀刃机关因为电源的关系已全部启动，经过时要看准间隙，否则一击必杀。回到拿“腐锈钥匙”的房间，击倒一个从天而降的大型敌人“铁头”后推开堵门的杂物，这里其实就是齿轮机关左侧通道那扇上锁的门（在刀刃机关后方的柜子中可以看到一个零件，但本节拿不到）。现在已经可以去启动拷问机器，拿出“工具齿轮”了。

将齿轮装上后就要迎来本节的最大难点，牢房门全部开启，会有源源不断的敌人向玩家涌来！——此役也与本章的特殊奖杯/成就有关。一周目建议进入房间后先转动中央的火焰喷射器，再去扳动角落的阀门，这样火焰对准大门喷出可以有效地阻止敌人，如果有铁头型敌人强行冲入就果断扔炸弹瓶。（注意，如果先喷火再转动喷射器，会导致角落的铁笼刀刃机关连同其中的稀有零件被一起破坏！）当战斗压力稍缓解立刻换到莫依菈、让她用铁撬撬门，再换回克蕾儿负责防守，等两根铁条被撬开，就能从闸门处离开、度过险情。

刚来到户外、正对面的高墙上就有**绘画5**。剧情过后沿着山路前进，在大桥左侧上锁的门外有**军用箱3**，里面是零件“快速装填等级1”，从这里转身望向大桥可以看到**徽章4**。跳过断桥后绕到左侧，桥侧面的木板上有**绘画6**。最后进入小屋调查通讯装置，本节结束。

谁要火？

铜杯/20点

条件：在克蕾儿的章节1成功逃出拘留所，且不使用火焰喷射器

说明 此阶段敌人会不断袭来，不开火焰喷射器看似压力很大，其实玩家只要以蹲姿进入角落的旋转刀刃下，非但自己不会受伤，冲过来的敌人都会纷纷毙命。等敌人数量削减、尤其是几个铁头都被消灭后再去开门。

勋章要点

编号	类型	勋章获得条件
1	金	使用手电筒致盲后，以体术攻击击倒敌人5次
2	金	使用旋转刀刃击败8名敌人
3	银	使用莫依菈的手电筒照晕10名敌人
4	银	使用次要武器击败8名敌人
5	银	使用隐匿攻击击败3名敌人
6	银	使用头部射击击败8名敌人
7	铜	寻获3样宝物
8	铜	杀死10只巨型鞭蛛
9	铜	开启3个军用箱子
10	铜	使用莫依菈寻获6个隐藏物品

2：拘留所最后迎战源源不断的敌人时，不开启火焰喷射器而是躲到旋转刀刃机关下就可以轻松攒够数量。

4：一周目时次要武器的数量较少，可以多周目攒几个再挑战。在鞭蛛出没的区域，看准敌人聚集时扔炸弹瓶即可，还能顺便解锁“瓮中鳖”的奖杯/成就。

7：“宝物”指的是增加BP点数的宝石类道具，在拿取手枪前经过的手术室抽屉里有2个，一楼牢房的天花板上还有1个——这三处是固定出宝石的。一周目已经开过的宝箱，在多周目时也有一定几率放着宝石。

倒数模式要点

杀敌奖励：鞭蛛+2秒、污染者+10秒、铁头+20秒

前期没有难点，拿取“实验栋钥匙”后直接走人，不要与敌人做过多纠缠。在旋转刀刃机关的长廊把3个敌人都暗杀掉可以轻松赚取40秒，拿到“腐锈钥匙”后先把这里堵门的杂物推开，之后再来时就可以直接闪人，免得被铁头缠住。装上齿轮后原本是本节的难点，不过只要躲在旋转刀刃机关下，敌人冲过来送死的同时还会给玩家增加大量的时间。

隐形模式要点

本节没什么强制战斗，即使隐形模式难度也不算高。除了要记住敌人的分布外，还需记牢绿草的位置，并用莫依菈全程开着手电探路。习得技能“拔枪出鞘”后AI会主动开枪攻击现形的敌人，一定程度上吸引对方的注意，莫依菈有充足的时间以手电照射令其失明，把敌人打倒在地再利用后续追击可以节省子弹。拘留所最后的阶段依旧是借助旋转刀刃杀敌，不要开启火焰喷射器。

TIPS 战役模式支持单机分屏双打，但不能联网双打。在分屏游戏时，娜塔莉亚可以指明敌人的弱点部位并做出标记，与额外章节“小女人”类似。

巴瑞篇

●**收集要素：** 塔楼徽章4、幼虫6、机关箱2

镜头转到巴瑞一侧，前方的楼梯因为断裂无法通过，只能从左侧的乱石堆向上行，沿途有零星的几只鞭蛛。来到上层后在楼梯右侧可以看到3个集装箱，其后隐藏着**徽章5**，楼梯上的空屋内、墙上镶嵌着一颗绿宝石，回收后通过闸门进入拘留所。

小屋内有红绿药草可供组合，前进少许便有“腐烂者”袭来，其动作与《生化6》完全一致，巴瑞的初期武器很强，轻松就能干掉。娜塔莉亚再次出言提醒后强制切换角色，她可以感知到周围敌人的位置而不受墙壁等障碍物的影响。接近屋内的腐烂者后由巴瑞负责暗杀，桌上还有“拘留所地图”。屋内右侧区域的3名敌人同样可以暗杀，在门边的货架上还有**徽章6**。从楼梯来到上层，先借助娜塔莉亚的能力把握敌人的移动规律，再寻求暗杀的机会。清场后搬动尸体边的铁笼，作为垫脚物爬到断裂的楼梯上。

穿过闸门可拿到“监控室钥匙”，不过屋内的门是反锁的，需要娜塔莉亚从墙角的小洞里钻过去帮忙开门，躺在地上的敌人可以用地上的砖块砸死。换巴瑞推开杂物，此时就到达克蕾儿她们先前探索过的场所，在前一节拿“工具齿轮”房间北侧的长廊尽头，可以用娜塔莉亚发现**幼虫1**。现在的目的是让挡路的旋转刀刃机关停止运转，先来到有3个移动铁笼机关的长廊，由娜塔莉亚钻进小洞关闭电源。在克蕾儿安装齿轮的大门处（刀刃机关后的柜子里有零件“弹药等级1”），如果先前没有启动火焰喷射器，现在就可以直接通行；反之如果被喷出的火焰挡路，就得先前往双层牢房的2楼。用钥匙开启监控室，屋内的**机关箱1**里可找到零件“伤害等级1”。拉下开关后会有不少敌人从牢房内冲出，北侧左起第2间房内有**幼虫2**。让娜塔莉亚钻过东南角牢房的墙洞，往下跳的通道尽头有**幼虫3**（老鼠出没的位置可捡到砖块）。转动火焰喷射器之前，记得先回收稀有零件“伤害等级3”，随后就可以与巴瑞一起离开。

由于断桥在莫依菈通过后已经崩塌，现在只能由娜塔莉亚钻过桥左侧的墙洞，搬砖砸开反锁的门。两人会合后进入森林，北侧的一棵树上有**幼虫4**。继续前进在木材堆边发现新的敌人“亡灵”，进入左侧的小屋巴瑞正试图推开大门，身后的屋顶上突然流下大量血液，射击该区域或是继续开门，亡灵就会从天而降。这种敌人非常难缠，其身体上必定有一个弱点位置，必须打爆表层皮肉才能令其显现，如果不击破弱点，那么无论对其造成多少伤害都是无法致命的，有些类似《生化危机4》的再生者。操作娜塔莉亚可以感应到其弱点所在的位置，这也是对付此种敌人的窍门。

解决敌人后连打按键出门，森林中能见度很低且暗藏杀机，建议操作娜塔莉亚便于远距离判明敌人的方位，再由巴瑞一刀暗杀。在有亡灵巡逻、探照灯直射的油桶后草丛中有**徽章7**。向着这盏灯照射的方向前进，树下藏着一个装有宝石的**机关箱2**。走出漆黑森林后，独立的小屋中则可找到**幼虫5**。穿过双开门，右侧的小木屋内有少许补给，砸开左侧的上锁铁门，前方的两个亡灵可以用刚捡到的炸燃瓶一并解决。先沿着左侧的小路到达木屋，搬开铁笼让娜塔莉亚开启反锁的大门，再用铁笼垫脚拿到柜子上的零件“快速装填等级1”。进入下一场景后，小屋门外有“森林地图”和炸燃瓶的合成材料。

走到下方的木材场，场景宽阔但大门被重重封锁，少不了一场恶战。调查大门后亡灵就会从两侧破坏场景冲出，看准其站位集中时用炸燃瓶秒杀。随后先沿着粗大的电缆线走（即正对上锁大门的左侧道路），启动尽头小屋内的发电机。再返回木材场走大门右侧的道路，在木屋东北有三个油桶、一堆木材、两个集装箱的位置，油桶后隐藏着**徽章8**。进入屋内后活用娜塔莉亚隔墙感应敌人的动作，从另一侧的门离开后，起重机开关右侧的铁塔下有**幼虫6**。操作起重机、撞开上锁的大门后就没有任何难点了，跑到无线电塔下的小屋调查通讯装置，本章也告一段落。

TIPS 开门时连点按键并不会像前几作那样用力推门，想要达成此效果必须以按住×/A键冲刺的姿态推门。

尖端

铜杯/60点

条件 在仅使用匕首的情况下通过章节1

说明 只用小刀通过第一章的限定条件比较笼统，目前可以确定的是除了禁止开枪和投掷次要武器外，克蕾儿/巴瑞不能发动体术攻击（暗杀、倒地追击都可以），莫依菈不能使用铁橇、手电筒干扰敌人，娜塔莉亚不能用砖块扔或砸（强制开门处无影响）。单人挑战的难点在于AI的不可控性，一旦她们做出违反判定的举动，就会导致玩家的努力功亏一篑。以二周目选择“休闲”难度挑战，开场就有工作台，把主战角色身上的枪全部存起来再准备开始。流程中尽量操作辅助角色并避免一切不必要的战斗，非打不可时建议把AI同伴留在远一些的位置再开战，免得她们坏事。

克蕾儿篇容易出问题的地方在莫依菈开启电源后，玩家会被强制切换到克蕾儿逃生，此时建议不断用↑+△/Y键喊AI过来，免得她对敌人做出什么举动，一旦发现她用了铁撬或手电就果断重开。拘留所最后开门处用火焰喷射器或刀刃机关杀敌都是不影响奖杯/成就的。注意，完成克蕾儿篇后不要选择“继续”，而是退出后再重新选择章节，因为目前PS3版有BUG反馈，必须如此操作才能解锁。巴瑞篇相对容易，确保娜塔莉亚手上没砖即可，用刀划亡灵的弱点不难杀掉。当然，此奖杯/成就用同屏双打的方式更容易达成。

●勋章要点

编号	类型	勋章获得条件
1	金	在只攻击亡灵弱点的情况下击败5只亡灵
2	金	在拘留所的监控区未击发子弹
3	银	使用娜塔莉亚的砖块打击敌人15次
4	银	使用后续追击击败2名敌人
5	银	使用次要武器击败8名敌人
6	银	使用隐匿攻击击败6名敌人
7	铜	使用匕首击败6名敌人
8	铜	开启2个机关箱子
9	铜	使用娜塔莉亚寻获6个隐藏物品
10	铜	从小屋开始，在40秒内成功逃离森林的黑暗

1：后几章也都有这个条件的勋章，先用娜塔莉亚看破亡灵的弱点位置后，再由巴瑞集中攻击，如果打到其他部位就不会计数，暗杀也不算，因此对枪法和武器威力都有一定要求。

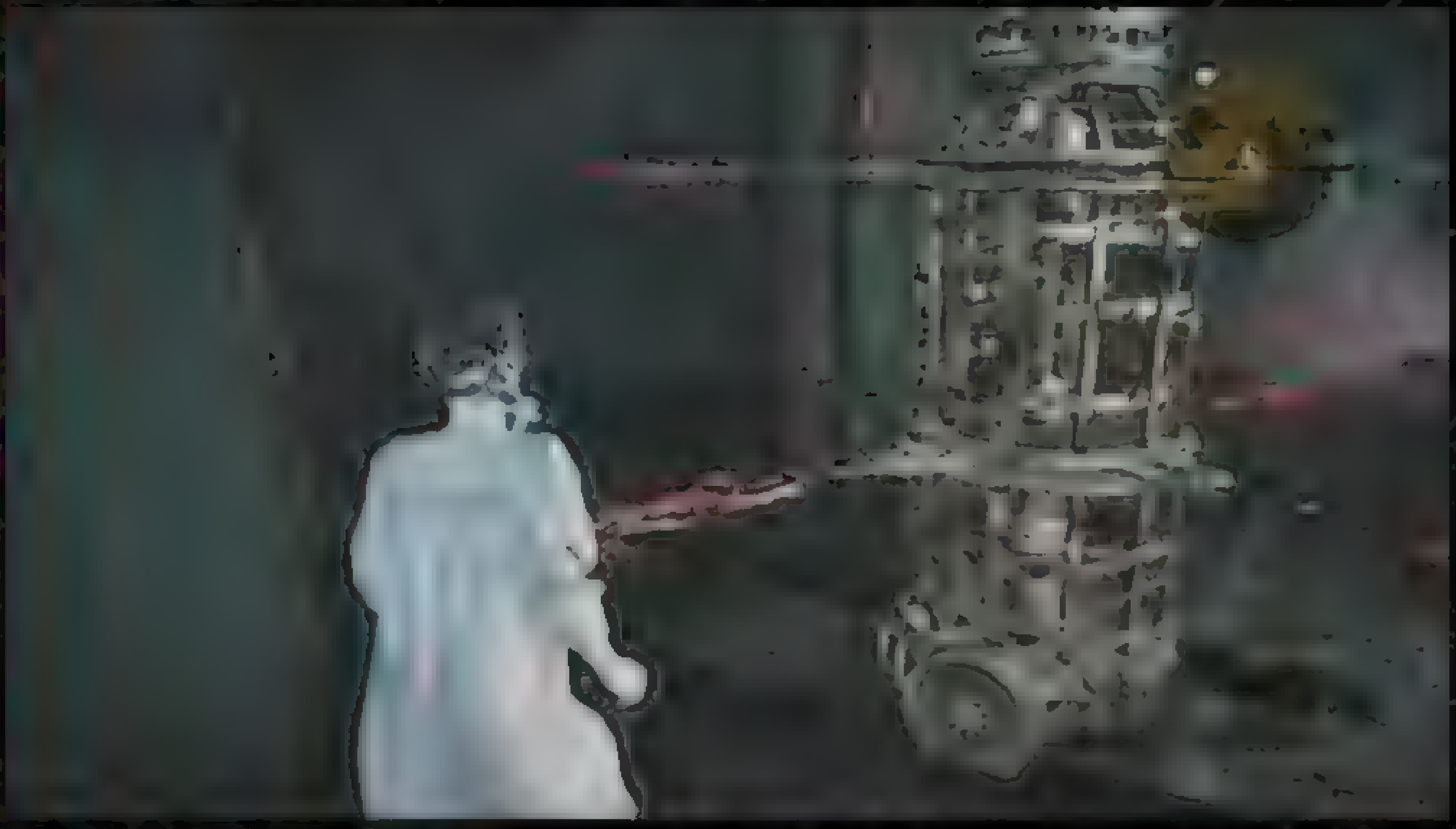
2：只要克蕾儿篇没有开启火焰喷射器，巴瑞到此时就不用去监控室开门放出敌人，自然也就不需要开枪了。

10：从巴瑞破门而出开始算起，直到开启下一扇门离开森林区域，建议二周目拿到地图并熟悉路线后再来挑战。推荐用娜塔莉亚，一来她可以看到敌人的位置，二来由于身材矮小，不会被亡灵抱住，即使被打到也不会损失太多时间。

●倒数模式要点

杀敌奖励：鞭蛛 +2 秒、腐烂者 +5 秒、亡灵 +20 秒

巴瑞篇前半部分的难度很大程度上由克蕾儿篇的发挥决定——只要不开启火焰喷射器，巴瑞能省去一大段流程的时间。如果玩家能够熟练掌握用紧急回避闪过旋转刀刃的技巧（如图所示），甚至连电源都不用关就可以直接离开拘留所。后半部分正面迎战亡灵比较耗时，非强制战都建议不打，比如漆黑的森林区域以及初次拿到炸燃瓶的位置。最后的木材场调查大门后让娜塔莉亚就在这里待机，等巴瑞去完成开启发电机、拉动机关的操作后，立刻换人就能触发剧情。



▲用娜塔莉亚在这个位置下蹲走向刀刃机关并按出紧急回避，顺利的话可以闪到机关内侧，再如法炮制一次就可以来到火焰喷射器前。AI同伴是无敌的，多用↑+△/Y键叫他几次就会过来，然后一起离开拘留所。

●隐形模式要点

娜塔莉亚的“反隐形能力”比莫依菈更强，用她把敌人的位置指出来就能令其短暂现形，手里有砖的情况下更可以先砸一下敌人，再切换到巴瑞射杀。高伤害的亡灵依旧是本章的一大难点，非打不可的地方还是要利用砖块先把敌人砸出硬直，最后的伐木场就不要吝惜炸燃瓶了，物资是不会继承到下一章的。

第2章 沉思

克蕾儿篇

◎收集要素：塔楼徽章5、卡夫卡绘画6、军用箱6

克蕾儿和莫依菈在酒馆与其他同事巧遇，强制对话期间不妨先搜刮一下，2 楼墙上可找到“渔村地图”，1 楼的仓库则有新的次要武器“诱饵瓶”。触发剧情后来到屋外，酒馆大门上方写有“WOSSEK”的招牌上隐藏着**绘画 1**。随后先跟着“背心男”盖博走到直升机停靠的区域，直升机右侧尾翼上有**绘画 2**，地上的**军用箱 1** 里则是零件“伤害等级 2”，沿着直升机尾侧的山崖走进小屋还可发现装有零件“武器射速等级 2”的**军用箱 2**。

接下来返回渔村区域展开地毯式搜索，虽然会遇到零星几个敌人，但村里蕴含着大量好东西——酒馆屋后的草丛中有**徽章 1**（上方楼梯尽头的机关箱目前无法开启）；西南角两座山形成的夹缝尽头有**军用箱 3**，内为零件“弹量等级 1”；东南沿海有一座蓝色墙壁的上锁小屋，屋顶烟囱上挂着**徽章 2**。搜刮结束后，先到地图北侧惟一一间亮灯的小屋，在屋后用双人协作送莫依菈爬上断梯，屋内除了有放着“扩充背包（莫依菈）”的**军用箱 4** 外，还可以找到“电池”。在渔村中央的一根亮着路灯的电线杆下找到佩卓，待他钻开房门后，屋内的尸体旁有机关枪 MP-AB50。带着佩卓到地图西侧有“X”标记的燃料仓库，在他用电钻钻墙期间，会有敌人不断来袭，一旦 NPC 遇袭他就会放缓钻墙的速度，不过其手中的散弹枪也可以提供一些火力。顺利进入仓库就能在货架上找到“燃料”。

返回直升机处将电池和燃料交给盖博，警铃突然大作，冲回渔村的酒馆并拉下屋内 2 楼的机关，但附近的敌人还是包围了过来，经典的木屋防守战就此展开！敌人会从两侧共 6 扇窗户处依次袭来，我方的射击并不会破坏窗户，莫依菈的光照也可以延缓对方的进攻。一段时间后佩卓靠近大门触发剧情，随后他就不会再射击了，而敌人的攻势则会更加猛烈。撑过这一波后佩卓因加速感染而变身，成为本作的第一个 BOSS“电钻男”。BOSS 身上暴露出的眼球和头部是其弱点，它的动作大开大合，威力和判定范围都不小，当它把电钻举在腰间直线冲过来时更是一击必杀的，不过此招落空后往往会因电钻插在墙里拔不出来而陷入长时间的硬直。现阶段活动空间很小，建议绕着吧台与其周旋，坚持一会儿大门被敌人撞破后就可以出去了。——此战除了关系到一个特殊奖杯 / 成就外，同样也对巴瑞篇的流程有影响。如果玩家不想力拼，就绕着村子跑，等尼尔赶来的剧情发生后，爬上酒馆右侧的梯子跟着他离开即可，BOSS 是不会上屋顶的。

佩卓，对不起……

银杯/20点

条件：在克蕾儿的章节2击败变种人佩卓

说明 正如条件所描述的，要在克蕾儿篇就正面迎战，击败这位 Terra Save 的同事，而不是从尼尔放下的扶梯处逃离。弹药一般够用，只是会有不少感染者搅局让场面显得较为混乱，建议先用“诱饵瓶”引开杂兵。酒馆东北有一个小平台，爬上去后电钻男基本不会跟上来，在这里可以较为安全地击杀。

脱离险境后进入漆黑的通道，左手侧的木箱上有“城镇地图”，继续前进并走上斜坡后，在两个木桶后的墙上有**绘画 3**。离开下水道时立刻向左看，铁丝网后方建筑的 4 楼窗台上有**徽章 3**。走向蓝色的大门途中会有肥大的变异“双头犬”冲出来，其移动速度较快但体力较少，建议尽快让莫依菈去用铁撬开门，然后换克蕾儿防守，蓝色大门上还有**绘画 4** 别漏了。进入大门后从断梯处协力爬上二楼，在屋内楼梯的栏杆边有**军用箱 5**，可找到零件“扩散”；而一楼餐厅的墙上还挂着散弹枪 TAP194，用吧台后的铁笼垫脚即可拿到。

离开餐厅来到公园区域，这里徘徊着几个敌人，活用掩体可以逐一暗杀，但要注意别靠近地上躺着的双头犬，导致它们惊醒。推开巴士门外挡路的两箱杂物后，追着娜塔莉亚进入小楼。目前正面的铁格门无法开启，边上的控制室也上着锁，先沿楼梯下到一楼。推开地上有血迹的双开门后会遇到新敌人“爆炸者”，它冲过来时千万不要猛轰其身体，而是应该先瞄准腿部射击，阻止对方行动后再在安全距离外打爆，或是干脆用莫依菈的手电聚光，以零消耗的方式解决它。在这间有手术台、中央吊着许多尸体的房间角落，还可以找到装有“散弹枪弹药盒”的**军用箱 6**。走上楼梯消灭第二个爆炸者，屋内药品柜左侧的墙上隐藏着**绘画 5**（这里的机关箱同样无法开启）。进入控制室后先命令同伴待机，自己去上锁的铁格门前，换人拉下开关后立刻进入，再把墙边的铁箱推过来挡住门，便可让两人通过。

来到户外后目睹娜塔莉亚又进了隔壁的建筑，先不急着追过去，供玩家下楼的楼梯下方有**徽章 4**。进入房间可在工作台稍事整备，本层有一间需要莫依菈撬开的屋内有零件“快速装填等级 2”和一个机关箱，一定要记得撬门，否则巴瑞篇是进不来的。搭乘电梯前往上层（小心开门杀），看到娜塔莉亚后不要急着跳过去，从破洞处往左下看，两栋建筑物之间的集装箱上摆放着**徽章 5**。

追上娜塔莉亚，她在莫依菈的安抚下也放心与克蕾儿一同行动。穿过有工作台的房间，在楼梯的天花板上有**绘画 6**。滑到下层就要迎来一场恶战，玩家一靠近大门附近就会有大型敌人“熔岩喷发者”从天而降。它会用火把点燃手中的罐子“发炮”展开远程攻击，可以利用书架抵挡一下，但要注意火焰在地面有持续

TIPS 在触发某些特定剧情后角色会自动切换回↑方向键对应的枪械，因此建议不要把一些重火力武器（如麦格农）换到该键位。

燃烧效果，不可轻易靠近。此役较为安全的打法是用引诱瓶把敌人都吸引过去，再趁机换强力武器猛轰熔岩喷发者，或是用爆炸物一网打尽。另外这种敌人还关系到一个特殊的纪录“盖火锅”，需要用枪把它喷出的火球打下来，建议等以后有射速快的机关枪时再挑战（推荐芝加哥打字机）。获胜后带娜塔莉亚下楼，并由她钻出墙洞开门，最后跑向远处的高塔便可结束本节。

●勋章要点

编号	类型	勋章获得条件
1	金	使用手电筒致盲后，以体术攻击击倒敌人5次
2	金	在任一扇窗未被击破的情况下突破酒馆的包围
3	银	使用莫依菈的手电筒照晕10名敌人
4	银	使用次要武器击败8名敌人
5	银	使用隐匿攻击击败3名敌人
6	银	使用头部射击击败8名敌人
7	铜	透过组合物品制作3个次要武器
8	铜	开启3个军用箱子
9	铜	使用莫依菈寻获6个隐藏物品
10	铜	在未被变种人佩卓伤到的情况下逃离村庄

2：即小屋防守战的过程中不被敌人破坏任何一扇窗户（铁格窗未被完全推开），推荐在低难度下挑战，敌人的体力较少，对射速快的机关枪强化一下威力，与散弹枪配合使用更容易守住。

7：初期渔村的物资就非常丰富，用空瓶组合出的都算次要武器，种类不限。

10：只要玩家操作的角色不被佩卓伤到即可，AI同伴不算，被一般污染者打到也不算。前期先围着吧台跟佩卓绕圈，等大门破开后果断跑出去，把BOSS当风筝放即可。

●倒数模式要点

杀敌奖励：爆炸者+5秒、污染者+10秒、双头犬+10秒、铁头+20秒、熔岩喷发者+60秒、变异佩卓+120秒

渔村中有4个时间柱，分别在直升机边、拿电池的房间、佩卓钻开的民房和燃料仓库内。推荐拿完电池后立刻找佩卓，趁他钻孔的间隙跑去燃料仓库门外触发对话，再回来进入屋内拿机关枪。随后领着佩卓去燃料库，期间尽量不要让敌人靠近，否则会延缓钻门进度。木屋防守战是前半段的难点，先依靠击杀袭来的敌人补充时间，佩卓变异后建议直接在吧台处用散弹枪对其猛轰，有杂兵进来就用诱饵瓶引开。这里击倒他虽然要浪费一些弹药，但除了能拿到120秒外，还可以为巴瑞篇省下一大段时间。后半段路程较长且时间柱分散，赶路的同时需要为终盘的战斗积累一下弹药。双头犬建议直接刀杀，暗杀的地段如果时间不多建议直接正面冲。最后的强制战有1分钟足够，用诱饵瓶引开熔岩喷发者的注意，从它背后展开近距离猛攻，其他杂兵依靠爆炸顺带解决。

●隐形模式要点

隐形模式的打法要点与倒数模式有所不同。佩卓钻墙时建议先躲到旁边的一间空屋中，用莫依菈站在门口当肉盾，自己操控克蕾儿守在窗户内侧、快速划动匕首探明敌情。一旦敌人现形务必将其打倒，并用后续追击确保击杀。木屋防守战时同样要利用这个方法，由莫依菈站在楼梯前充当肉盾兼雷达，克蕾儿跑到楼梯上御敌。佩卓变异后先往楼上跑，并用莫依菈照着楼梯口，等他上来发起进攻后换克蕾儿闪避，再跑下楼大门就差不多被撞开了。离开酒馆立刻往宽阔的海边跑，适当用一、两个诱饵瓶吸引杂兵，并通过电钻的轰鸣声大小配合手电判断佩卓的位置，预估时间差不多了就往回跑，坚持到尼尔放下扶梯就算挺过难点了。随后难度稍有缓解，双头犬的位置可以通过地面上扬起的尘埃判断，刀杀非常容易。最后的强制战由于熔岩喷发者落下的位置是固定的，因此难度由玩家攒了多少个爆炸物而定。开战时先扔一个诱饵瓶吸引近处的铁头和污染者，并配合散弹枪把它们干掉。然后冲向熔岩喷发者，投掷各种次要武器，力求用最快的速度将其轰杀。

巴瑞篇

●收集要素：塔楼徽章4、幼虫6、机关箱9

开场后先调转180度，穿过通讯室返回断桥区域，在摆放着钢材的铁丝网下有**幼虫1**。穿过通道进入森林区域，途中会看到汤普森的尸体，继续前进娜塔莉亚就会提示小心敌人。消灭第一只挂单的亡灵，在有多名敌人徘徊的区域，封闭小屋外铁桶对面的木质矮墙上有**徽章6**。屋后的铁门目前上锁，先往门左侧的小路走，入口左侧草丛里的**机关箱1**内装着“手枪弹药盒”，附近还可以捡到新的次要武器“烟幕瓶”。消灭敌人后利用铁笼垫脚爬上断裂的扶梯（不同难度下铁笼的位置略有区别），经过屋顶的木板时左手边可以看到**徽章7**。进入反锁的房间后便能找到狙击步枪M1891/30、“后门钥匙”以及装有零件“反后坐力等级1”的**机关箱2**。

开启先前上锁的铁门，巴瑞两人便也来到了渔村区域。这里会出现一种全新的隐形敌人“格拉斯波”，靠近它时周围的画面会出现扭曲效果，距离越近效果越强。由于只有娜塔莉亚能看到轮廓，对付它时要借助小萝莉的能力辅助瞄准，再快速切换到巴瑞，否则被敌人近身后会一击必杀。投掷烟幕瓶也可以让格拉斯波现身，不过数量有限，还是建议省着点用。让娜塔莉亚钻进海边反锁的蓝色小屋，可以找到“渔村地图”以及装有宝石的**机关箱3**。从东北角的大门离开前，记得在村落搜刮一番——酒馆屋后的**机关箱4**内放着稀有零件“眩晕等级1”；燃料仓库最深处藏有**幼虫2**；如果在克蕾儿篇击倒了变异佩卓，还可以在酒吧里拿到“钻孔机”。

在进入昏暗的下水道之前先往右侧走，草丛后的岩壁上可发现**幼虫3**。一路跑到克蕾儿和尼尔分散的场景，击杀通道内的亡灵进入建筑，今后会遇到一种“飞溅者”，其外观与亡灵的惟一区别是手臂异常粗大，喷出的汁液会夺去玩家的视线，其他方面没有任何差异，一样可以对其发动暗杀。后续的流程根据玩家是否得到“钻孔机”会有所不同——持有电钻的情况下直接上楼，钻开顶楼房间的墙壁，门边可以发现**幼虫4**，从这里的破洞处跳到对面建筑，**机关箱5**内装有宝石；没有电钻的情况下沿着楼梯向下，门边的架子上有“城镇地图”，底层的亡灵警觉度很高，一路需小心暗杀。无论哪种流程，最后都会在一个充斥着集装箱的大仓库里交汇。这里新增一种名为“甩投者”的敌人，它会投掷自己的手臂展开远程攻击，不过正中央的巨大弱点也很明显，直接用狙击步枪秒掉即可。本区域的出口边还有**机关箱6**，里面是“扩充背包（娜塔莉亚）”。

来到户外的公园区域后，路线就与克蕾儿篇一致了，滑梯上藏有**幼虫5**。在暗杀楼梯前的亡灵时要及时退回来，因为楼梯上有甩投者居高临下，下方还趴着另一只亡灵。进入建筑物后则需谨慎前行，这里充斥着隐形敌人“格拉斯波”，先沿楼梯向下绕到控制室隔壁的房间，回收**机关箱7**里的零件“伤害等级2”。再上楼随后穿过铁格门，到达另一座建筑，之前由莫依菈撬门的房间内的**机关箱8**装有零件“弹量等级2”。由于电梯已无法使用，这里的流程又会根据玩家是否持有“钻

TIPS 在向下攀爬梯子的时候，摇杆推↓并连点两下×/A键可以直接从上面滑下，节省时间。

孔机”而有所不同——有电钻的情况下可以直接钻开 1 楼的墙壁，快速推进主线；没有的话就得让娜塔莉亚从浴室的墙洞爬出，开启反锁的门。来到 2 楼再次让小萝莉从电梯间的墙洞爬入，并在不惊扰格拉斯波的前提下打开反锁的门，房间内的柜子上方还有**徽章 8**。到达 4 楼后由巴瑞推落坠毁的直升机，前进少许变异佩卓就会破墙而出，BOSS 战的套路与先前没有区别，在这里击败他同样能拿到“钻孔机”，从而开启 1 楼的房间。

来到大街上就径直跑进远处高耸的纪念碑，进入塔内、看见第一个火盆时转身，废墟上方有**徽章 9**，1 楼还有装着宝石的**机关箱 9**。沿右侧的楼梯上楼，可以在充满血迹和划痕的墙角发现**幼虫 6**。完成全部收集后，沿着惟一的道路跑到尽头，本章也宣告结束。

缴械

铜杯/20点

条件：摧毁30只亡灵武器手臂

说明 部分亡灵的手臂上会缠着巨大的利刃，瞄准上臂将其打碎就会令武器掉落。其实第一章结尾的伐木场就有两只这样的亡灵，此类累积数量型奖杯/成就都可以靠Retry重开的方式快速达成。

●勋章要点

编号	类型	勋章获得条件
1	金	在只攻击亡灵弱点的情况下击败5只亡灵
2	金	在摧毁变种人佩卓所有眼睛的情况下击败他
3	银	使用娜塔莉亚的砖块打击敌人15次
4	银	使用后续追击击败2名敌人
5	银	使用次要武器击败8名敌人
6	银	使用隐匿攻击击败6名敌人
7	铜	使用匕首击败6名敌人
8	铜	开启3个机关箱子
9	铜	使用娜塔莉亚寻获6个隐藏物品
10	铜	在城市的仓库里使用隐匿攻击击败5只亡灵

2：在对阵变异佩卓时，用娜塔莉亚可以看到他的黄色弱点，由巴瑞集中攻击弱点所在的眼睛就能将其打爆。惟一要注意的是如果枪械威力太高，有可能会在打爆所有眼睛前就把 BOSS 打死。

4：本篇出没的敌人中，惟有亡灵有机会发动后续追击。在甩投者和亡灵共存的场景，引诱甩投者的攻击命中亡灵就可以实现倒地追击。不过如果自己的攻击威力不够，往往插一刀也死不了，除了将技能“后续追击”的等级升满外，也可以事先攻击几下亡灵削弱其体力（不要打出弱点）。

10：一般情况下仓库里有 5 只亡灵、1 只甩投者，在推门看到甩投者的弱点时直接狙杀掉，再找机会暗杀剩下两只。如果不慎被发现也不要紧，跑回来时的蓝色双扇门，推门出去再进来敌人就会消除警觉，另外用烟幕瓶也可以消除敌人的警惕从而展开暗杀。如果在前半段拿到钻孔机，直接钻开楼上的门还可以多杀 1 只亡灵。

●倒数模式要点

杀敌奖励：双头犬 +10 秒、甩投者 +15 秒、亡灵 +20 秒、格拉斯波 +20 秒、变异佩卓 +120 秒

相比起克蕾儿篇的艰难，巴瑞篇就简单太多了，前半段的亡灵全部可以暗杀掉，隐形的格拉斯波和双头犬都非常脆，它们可以提供充足的时间补给。在拥有钻孔机的前提下，仓库区域选择走楼上的路线，这样狙杀掉甩投者也便于直接闪人，不跟两只亡灵纠缠。第二次遭遇亡灵和甩投者的区域，果断投掷炸燃瓶速战速决，后面就是一路“跑酷”了，过关时差不多能剩余 4 分钟。

●隐形模式要点

前中期的打法没有太大变化，不过高难度下亡灵的数量有所增加，尤其在拿“后门钥匙”的屋外，不妨丢一个烟幕瓶再过去实施暗杀。原本就是隐形的格拉斯波在本模式下反倒没有难度，在杀敌的过程中要注意搜刮和节省一下弹药，比如下水道的狗群建议直接跑过，毕竟电钻男是留给巴瑞的。最后的 BOSS 战场景虽然狭小，但也正适合让电钻男现形，再加上没有杂兵干扰，只要掌握 BOSS 的攻击判定和回避方向就有得打。AI 控制的小萝莉不是很靠谱，因此想有效现形还是得靠烟幕瓶。此战不要执着于完全攻击眼珠，当弱点在比较容易命中的位置时用机枪扫射，让 BOSS 陷入硬直后立刻换大威力的麦格农或狙击步枪往头部猛攻，越快解决对手自己才越安全。

第三章 判决

克蕾儿篇

收集要素：塔楼徽章6、卡夫卡绘画6、军用箱8

克蕾儿和莫依荭动身前往工厂寻找尼尔，在协力搬起切换场景的闸门前，右侧的墙壁上有**绘画 1**。随后一路向正前方跑，在包裹着帆布的铁门处朝上看，可在远处的建筑上发现**徽章 1**。来到杂草丛生的工厂外，这里有三幢建筑，正前方和右侧的分别被视网膜扫描装置和普罗米修斯的雕像挡住。调查雕像后，写有俄文的加工厂就会开门（视网膜装置的大门左侧有**军用箱 1**，装着“机关枪弹药盒”）。

加工厂内分为两层，除了需要钥匙和视网膜扫描的房间外，还有不少地方是反锁的，因此一开始可以探索的区域有限。值得注意的是这里的一些污染者在被击倒后会变成爆炸者再度起身，因此要留个心眼。先来到 2 楼，在中央挂着一面旗帜的位置上方有**徽章 2**，厕所有敌人的隔间内则藏着**绘画 2**。进入亮着红灯、有五角星标志的双开门，天花板上遍布尖刺，中央的两座雕像上则分别挂着眼珠和钥匙。先拿下“人工眼珠”并保持蹲姿，让天花板机关启动，待其压坏右侧的雕像后立刻放回眼珠，这样就能拿走“加工厂钥匙”。出门离开时走廊两侧原本反锁的房间会冲出不少敌人（也可以主动破窗而入），其中蓝色门的房间内有放着零件“集中”的**军用箱 2**。用钥匙开启 1 楼有五角星标志的双开门，刚跳到下层就会被红外线锁定，此处需要用莫依荭的手电照射，沿着地面上的脚印路线走，否则会被击杀。靠近雕像拿取“玻璃眼珠”，这样就能把先前拿钥匙房间里的“人工眼球”换下来了。进入 2 楼那间需要视网膜扫描的房间，茶几上有麦格农 329 型，调查尸体则能得到“肝模型（右）”和“食物加工厂地图”。

加工厂的探索告一段落，进入先前需要视网膜扫描的屠宰场，在拿到文件《工厂厂长日志 2》隔壁那间有油桶的房间，墙上隐藏着**绘画 3**。来到下层后，在熔岩喷发者出现的走廊有**军用箱 3**，里面是“扩充背包（克蕾儿）”。用莫依荭撬开门上的铁条（门边的箱子内有**徽章 3**），最深处又是一个暗藏机关的房间。拿下“屠宰场钥匙”后，旋刃机关就会启动，这里有两种处理方法——①让 AI 同伴留在房间外，拉下开关就可以开启上锁大门；②两人

TIPS 玩家在攀爬梯子时并非无敌，而且污染者爬梯子的速度非常快，会把玩家挤下来。（杂兵叫嚣：这次终于报仇了！）

一起进入房间，等机关启动后下蹲避过两个旋刃，双人协力爬上高台，让莫依菈到屋外开门——台上还有装着稀有零件“武器射速等级 3”的**军用箱 4**，但是时间较为紧张，考验玩家的开锁速度。进入吊着大量猪肉的区域、有五角星标志的双开门，另一块肝脏模型就在绞肉机的肉槽中，此处需要到隔壁房间启动输送带，趁猪肉到达绞肉机上方时用枪击落，4 次过后就可以把“肝脏模型（左）”顶出来。注意中途会有杂兵出来干扰，开关房间角落的**军用箱 5** 里还有零件“弹量等级 3”。离开时警报声大作，沿路会出现大量敌人，建议直接跑出屠宰场，不要跟它们缠斗。

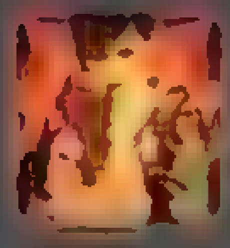
装上第二块肝脏模型后雕像就会爆炸，记得提前后撤。在第一个满是酒桶的房间内有手枪 P10，两人搬开闸门后就要开始限时逃生桥段——先沿惟一的路走、把莫依菈送上高处，随后两人要轮流关闭阀门，这样才能熄灭火焰、让同伴得以继续前进，莫依菈一侧出现敌人时用克莱尔远程射击。当莫依菈关闭最后一个阀门后不要爬下扶梯，让克蕾儿先爬上来与其汇合，从这里往地图西侧看会发现**徽章 4**（即莫依菈先前搬铁笼垫脚处），如果两人都接近中央区域，扶梯边的道路会被火焰封死。随后又是一处解谜，四个人面石像机关中只有一个能开门（每次游戏时位置会随机变化），其他的都是即死型陷阱。先把莫依菈从东侧坍塌的水管处送上去，让她绕到后方（途中的岔路上有装着零件“伤害等级 4”的**军用箱 6**，同样考验玩家的开锁速度），看清哪一个石像背面没有机关，再让克蕾儿开门就能安全逃离。

在大爆炸中两人双双落水，进入下水道区域前左侧的墙上藏有**绘画 4**。调查上锁的大门便会触发剧情，从工作台边的楼梯下水后先往反向走，在最深处的铁栅栏后可看到**徽章 5**。注意水中无法冲刺、也不能做出紧急回避的动作，敌人出现时尽量到岸上与其交战。继续前进在右手边的木箱上有“下水道地图”，前方岔路左侧的高台上有**军用箱 7**，装着非常实用的零件“连发 +1”。随后克蕾儿方面的几个举措，会对后半章巴瑞篇有影响——①穿过小瀑布，转动上方的阀门开启铁闸门，巴瑞篇能在此得到一把枪，闸门上方还有**绘画 5**；②在双人协力爬上的高台处，**军用箱 8** 里是稀有零件“轻易命中等级 1”，记得让莫依菈把铁笼扔下来，巴瑞篇才能拿到对面的零件；③消灭熔岩喷发者和几个杂兵后，在需要撬门的位置前先往右跳，转动阀门开启铁闸门，巴瑞篇才能进来开启机关箱。

由莫依菈撬门进入下一个场景后，先拉动亮着绿色灯的开关，随后从降下的水门上方离开。来到遍布着水管的场景时需要沿着水管和木板搭成的道路走，其中酒精前方的那一块木板必定会断裂。途中还会出现几波敌兵，不过没有什么难点，本区域西北的铁架下则有稀有零件“弹量等级 2”，需要下水才能拿到。

穿过闸门进入遍布着墓碑的墓地区域，以正中央最大的慰灵碑为参照，向后转水道的桥下有**徽章 6**。正前方的铁闸门后可以看到一具木乃伊，这里与主线无关，必须解开墓地的谜题才能开门，提示就在旁边的文件《解放我们宣誓的同志》上。从文件处向左拐，尽头的墙上还隐藏着**绘画 6**。按照如下顺序调查——①没有墓碑的墓地；②五角星标志在背面的墓碑；③ 4 号碑前方一排、左起第二座墓碑；④缺了顶端的墓碑。4 个标志全部亮起后就能开启铁门，拿到后面的机关枪 MP-AF 和零件“充能射击等级 1”。

到达放置着许多燃料罐的广阔大场景后，先从右侧的楼梯来到有上吊自尽者的办公室，墙上的壁画处镶嵌着绿宝石。进入大场景上层的监控室调查笔记本触发剧情，随后在工作台好好整备一番，到下层接近电梯便会触发 BOSS 战。变异尼尔的弱点在胸口，需要给其一定伤害才会暴露出来。火焰对于刺尾蛇病毒依旧最为有效，除了炸燃瓶外，引诱它攻击周围的燃料罐、引火上身也可以加快弱点的暴露。莫依菈的手电光照能加快 BOSS 的体温升高，当它身体变红后，就会打碎附近的水管给自己降温，此时他的弱点暴露在外且不会攻击，是我方换出大威力武器展开猛攻的绝佳时机。BOSS 受到一定伤害后右手会发生变化，追加一招远距离的触手攻击，抓到玩家后会被狠狠地摔在墙上，注意利用紧急回避侧移；它扔在地上的小触手则会缠住玩家，需转动左摇杆挣脱，因此不要轻易靠近，或抽空利用手电聚光使其挥发。合理利用好场景内的资源就能以较少的消耗解决它。获胜后进入电梯触发剧情，电梯急停后调查大门，危急关头选择不同的作法会影响本作最终的结局——①以克蕾儿连点□ /X 键，拿到枪给尼尔致命一击，最终章会进入“坏结局”；②按△ /Y 键切换到莫依菈，再通过左摇杆推↑控制她爬向手枪，这样最后解决尼尔的情节会发生变化，除了能拿到特殊奖杯 / 成就外，最终章还会进入“好结局”。



递上辞呈

银杯/20点

条件：在克蕾儿的章节3，由莫依菈击败尼尔

●勋章要点

编号	类型	勋章获得条件
1	金	使用手电筒致盲后，以体术攻击击倒敌人5次
2	金	在剩下一分钟的情况下逃离工厂
3	银	使用莫依菈的手电筒照晕20名敌人
4	银	使用次要武器击败10名敌人
5	银	使用隐匿攻击击败3名敌人
6	银	使用头部射击击败10名敌人
7	铜	透过组合物品制作5个次要武器
8	铜	透过组合物品制作5个回复物品
9	铜	开启4个军用箱子
10	铜	使用莫依菈寻获7个隐藏物品

2：所选难度越低、逃生阶段的时限越长，最后岔路上军用箱 6 丧心病狂地上了 4 道锁，不去开它时间一般都能达标。

5：正常流程本节是没什么暗杀机会的，在加工厂二楼和屠宰场中有零星的几个红色灭火器，用枪射击后的效果跟投掷烟幕瓶类似，让玩家得以暗杀敌人。当然提前准备几个烟幕瓶也可以。

8：“回复物品”包括用布料组合的止血带、消毒剂，红、绿药草组合也算。

●倒数模式要点

杀敌奖励：爆炸者 +5 秒、污染者 +10 秒、铁头 +20 秒、熔岩喷发者 +60 秒、变异尼尔 +300 秒

本节的流程很长，前中期只要善于避战，压力不算太大。过程中需活用“打开特定门可以把 AI 同伴拉过来”的特性，让同伴在指定地点待机，拿到所需道具或拉动机关后就立刻切换，以此来节省往返跑路的时间。道具合成可以在一些强制等待的桥段进行，比如尖刺天花板下压时、等待普罗米修斯雕像爆炸时。屠宰场的熔岩喷发者初期是不会发现玩家的，让克蕾儿在外待机，由莫依菈潜入进去开门，一旦被发现就换克蕾儿诱敌争取时间。下水道的熔岩喷发者也同样如此

TIPS 支援角色并非不会死亡，当她们与主要角色分头行动（即身处相对独立的区域）、被击倒在地后无法施救，便会直接Game Over，此外坠落也会导致死亡。

实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH

攻略透解

生化危机 启示录2

，把杂兵消灭光后等它走下楼梯，让莫依菈抓住时机过去开门。下水道最后的独木桥区域可以直接把AI丢在后面吸引敌人，自己控制克蕾儿速杀挡路的爆炸者后立刻爬扶梯开门，墓地的谜题就别浪费时间去解了。

前期节省弹药为的都是最后的BOSS战，进入宽阔的场景后不打碎蓝色的时间柱，直接去二楼触发剧情的监控室，用掉里面的黄色时间柱。这样场景中还会留有2个重置效果的时间柱（上、下层各1个），时间方面非常充足。BOSS战的要点不变，前期尽量诱使它攻击燃料罐，爆炸的火焰消退后可以得到不少弹药补给。当其弱点暴露就换麦格农猛轰，注意不要被它右臂触手伸长的抓投攻击缠住，伤害倒是其次，太浪费时间了。最后击倒尼尔给的5分钟完全没有用处，剧情时记得选择坏结局的处理办法。

●隐形模式要点

在加工厂中要避免与大批敌人交手，几个落单装死的污染者不妨先以较少的消耗解决。由于中后期比较需要弹药，在确保场景安全后再耐心搜刮是必不可少的。拿完眼球后冲出的敌人较多，建议利用灭火器的烟雾效果通过。屠宰场的打法与倒数模式基本一致，敌人在血池移动时可以依靠水面的波纹来判断方位，最后的跑路阶段用莫依菈开路吸引火力，除了背版外，也需要一定的运气，如果AI落得太远是无法开门走人的。下水道区域的熔岩喷发者依旧是这里的难点，建议把克蕾儿留在扔铁笼的平台处待机，让莫依菈向前触发敌人刷出，然后远距离解决几个杂兵，喷发者射出的火球也可以有效帮我方杀敌，等杂兵清掉后再换莫依菈绕过大胖子去开门。墓地的谜题建议解开，给克蕾儿换上射速更高的机关枪MP-AF。最后的BOSS战以莫依菈为主控，前期依旧是引诱尼尔打坏燃料罐，自己则保持手电筒的聚光，让BOSS身体尽快变红，当其去水管处降温时就是克蕾儿尽情输出的时段了。由于场景较大，BOSS跳到上层后往往就很难把握它的行踪，尽量利用脚步声的大小和BOSS的嚎叫声来判断它的动作，有时挨几次闷拳也是免不了的。莫依菈被打就靠自动回复功能硬扛，所有的药草都要留给克蕾儿。最后依然是选择坏结局的路线。

巴瑞篇

收集要素：塔楼徽章5、幼虫6、机关箱5

一开始巴瑞只能背着娜塔莉亚移动，沿途只有“下水道地图”和少许补给品。娜塔莉亚能自由行动后，在先前克蕾儿篇拉下的水闸开关右前方的铁架下有**幼虫1**。随后来到下水道区域，这里能拿到的重要道具都与克蕾儿篇紧密联动——①走下楼梯左拐，需要俯身进入的小洞内有装着“突击步枪弹药盒”的**机关箱1**和**徽章7**；②在遍布丧尸、有铁笼落下的长廊，借助铁笼垫脚爬上先前莫依菈可望不可及的高台，上面有零件“武器射速等级3”和**徽章8**，从高台下来后立刻右拐，在第一根水管中隐藏着**幼虫2**；③克蕾儿转动阀门升起的闸门后面，有突击步枪AK-7。消灭一只隐形的格拉斯波后进入老人的房间，拿到“下水道钥匙”便可开门离开。

时间涟漪

铜杯/20点

条件 在巴瑞的章节3，取得下水道中放置在大门外的物品

说明 就是攻略中①~③说明的联动道具，拿到任意一个皆可解锁。

污水处理厂区域有几扇标记着数字的巨大水门，在4号门对面的铁格门后有**幼虫3**。接下来需要让娜塔莉亚单独移动、帮巴瑞开启水门。有敌人逼近或障碍挡路时，就用巴瑞射击帮小萝莉开路；娜塔莉亚也可以把上层的燃气罐推落，给大叔利用。4号门的水阀开关边有“污水处理厂地图”；跑到2号门前透过缝隙往左上方看，可以发现**徽章9**；娜塔莉亚开启2号水阀后继续往前走，左侧有障碍阻挡，打碎后在尽头可看到**机关箱2**，里面是稀有零件“伤害等级4”；在1号水门前有一只格拉斯波在游移，用枪射击附近的灭火器可以令其现形。在最后一扇铁格门处，除了有大量装死的丧尸外，还藏着两只格拉斯波，由于娜塔莉亚与巴瑞不在一个水平面，对瞄准的帮助不大，不过可以从上层推落一个燃气罐，巴瑞再利用地上的灭火器、或投掷烟幕瓶可以快速清版。打开最后的阀门两人便能汇合，这里的**机关箱3**里放的是“扩充背包（巴瑞）”。下一个场景的最北侧有两条分岔路，右侧的扶梯通向装有“狙击步枪弹药盒”的**机关箱4**，不过附近有格拉斯波埋伏；左边的通向出口，瓦砾堆正中央还有**幼虫4**。

破坏锁推门来到巨大的露天矿区，从正前方的悬崖往下看，屋顶上摆放着**徽章10**（可以稍后爬扶梯时再靠近击碎）。在断桥处系统会强制拉近视角，此时往下可以看到悬挂着一具尸体，它背着狙击步枪SVD，不妨先把它打落。爬到下层翻墙进入监控室，桌上可以找到“露天矿区地图”。推门出去暗杀掉一只亡灵，右侧的房门目前反锁，从正面的扶梯向上爬，这里的电梯缺少电力无法启动，先跳下平台往南侧走。在目睹触手把尸体拖进去的房间外向左侧绕，墙角的铁丝网后有**幼虫5**（板砖的抛物线需要越过铁丝网）。先不急着进入触手房间，其右侧还有两间小屋，一间内有工作台，另一间房则可以启动电机电源，让传送带开始运转。

进入触手的房间，房梁上吊着大量的尸体，把房间内的方形电源箱搬到已启动的传送带上，离开时新怪物“杜尔加”就会突然冲入！敌人的移动相对迟缓，但横扫攻击范围很大、不太容易紧急回避。当对方咆哮后、触手高昂着向正面发动的攻击是一击必杀的！BOSS腰间的弱点非常明显，不过从正面攻击子弹经常会被触手挡掉，应尽量从侧面或背面开枪。打跑敌人后从窗口离开，并把电源箱搬到北侧的传送带上，随后的一系列解谜都是围绕着它展开的。电源箱被运到平台上后，先把它搬到断裂的扶梯处，垫脚爬上断桥、回收先前打落的狙击步枪SVD；集装箱东侧、飘扬着红旗的哨塔也需要用电源箱垫脚，上面是装着稀有零件“麦格农快速装填等级1”的**机关箱5**。完成这两处收集后再把电源箱放到铁门外的发动机上令其运转，巴瑞和娜塔莉亚分别在左、右拉动开关便能开启铁门。接着把电源箱搬到断裂的扶梯处，进入屋内暗杀掉亡灵便可开启先前反锁的房门，最后利用屋内2楼的传送带，几经周折总算是把电源箱送到了电梯边。

电梯上行没多久就被卡住，只能步行前往上层。在消灭两只亡灵后，回头跑到断桥的边缘，用狙击镜向远处悬崖边的建筑上看，可以发现**徽章11**。搬着电源箱向北走，杜尔加再度袭来！建议先用一发炸燃瓶解决另一侧的亡灵和甩投者，免得它们搅局，再跟BOSS展开周旋。战斗的打法跟先前相比没有变化，而且场景更加开阔，相信难不倒玩家。另外这种敌人也是可以暗杀的，先投掷一个烟幕瓶再靠近就会提示，虽然不能一击毙命，但是可以给它造成巨大的伤害。击倒敌人后把电源箱放上发电机、开启铁门。下坡后记得捡一块砖，在东侧岩壁的铁架下方还有最后一个收集**幼虫6**。完成后跑向夕阳，本章也宣告结束。

TIPS 娜塔莉亚在攀爬比她高的平台时会非常吃力（类似2代的雪莉），但只要此前保持冲刺状态，上平台的速度就能大大加快。

●勋章要点

编号	类型	勋章获得条件
1	金	在只攻击亡灵弱点的情况下击败3只亡灵
2	金	在未摧毁任何杜尔加触手的情况下通过章节
3	银	使用娜塔莉亚的砖块打击敌人15次
4	银	使用后续追击击败3名敌人
5	银	使用次要武器击败10名敌人
6	银	使用隐匿攻击击败4名敌人
7	铜	使用匕首击败10名敌人
8	铜	开启3个机关箱子
9	铜	使用娜塔莉亚寻获5个隐藏物品
10	铜	在娜塔莉亚未受到任何伤害的情况下通过污水处理厂

2：杜尔加两侧的触手会在受到攻击后毁坏，因此要在背面对其发动攻击。推荐选择低难度，用紧急回避绕到背后，用大威力武器看准弱点轰，或是干脆用刀划。第二次遭遇时先消灭杂兵，再如法炮制。

10：也就是娜塔莉亚和巴瑞分头行动、小萝莉帮大叔开水门的桥段，保护前者不受伤即可。建议不要点射上层的燃气罐，否则爆炸有可能会波及到同伴。

●倒数模式要点

杀敌奖励：鞭蛛 +2 秒、腐烂者 +5 秒、双头犬 +10 秒、甩投者 +15 秒、亡灵 +20 秒、格拉斯波 +20 秒、杜尔加 +60 秒

前期背小萝莉的桥段没什么节省时间的办法，只能尽量不走弯路，到最初遇敌处时对话也结束就差不多了。下水道区域可以全部加速跑过，惟有格拉斯波需要杀掉。污水处理厂反复开闸的时间非常紧，这里要利用一个小技巧——娜塔莉亚转动 6 下阀门，巴瑞就可以俯身通过水门了，不需要让门完全开启。最后的一个铁格门处让娜塔莉亚推落一个燃料罐，配合地面的灭火器可以较为快速的解决这一片的敌人。进入矿场区域要注意搜刮物资、积累弹药，至少要留一个烟幕瓶、一个炸燃瓶。第一次迎战杜尔加时让巴瑞站在台上，由娜塔莉亚过去搬电源，这样 BOSS 一出场就是背对巴瑞的，便于玩家对它的弱点展开痛击，此处不用吝惜弹药，尽管狂轰，等它的 POSE 摆完后体力也削减了大半，很快就能击退。随后按部就班地完成搬箱子谜题，狙击步枪 SVD 之类的支线地段都不用去，等待传送带的时间用来合成次要武器。到达最上层后看准两个亡灵靠近的时机投掷炸燃瓶秒杀，让娜塔莉亚搬箱子，等杜尔加一落地就换巴瑞朝中央扔一个烟幕瓶，这样小萝莉可以避过所有敌人安全地把电源放上，直接开门走人。

●隐形模式要点

隐形模式下前期没有太大区别，废水处理厂小萝莉方面相对安全，应该多用她推落上层的燃料罐，帮助巴瑞节省弹药。娜塔莉亚如果碰到在地面爬行的丧尸，只要爬上平台、形成一定的高度差就可保无恙。矿场区域惟一的难点——首次迎战杜尔加的打法与倒数模式类似，以娜塔莉亚诱敌，巴瑞的突击步枪连续命中可以令 BOSS 持续现形，然后再看准机会换麦格农或狙击强攻。最后的搬箱子桥段同样是以烟幕瓶的效果回避战斗，因此不用预留过多弹药。

第4章 蜕变

克蕾儿篇

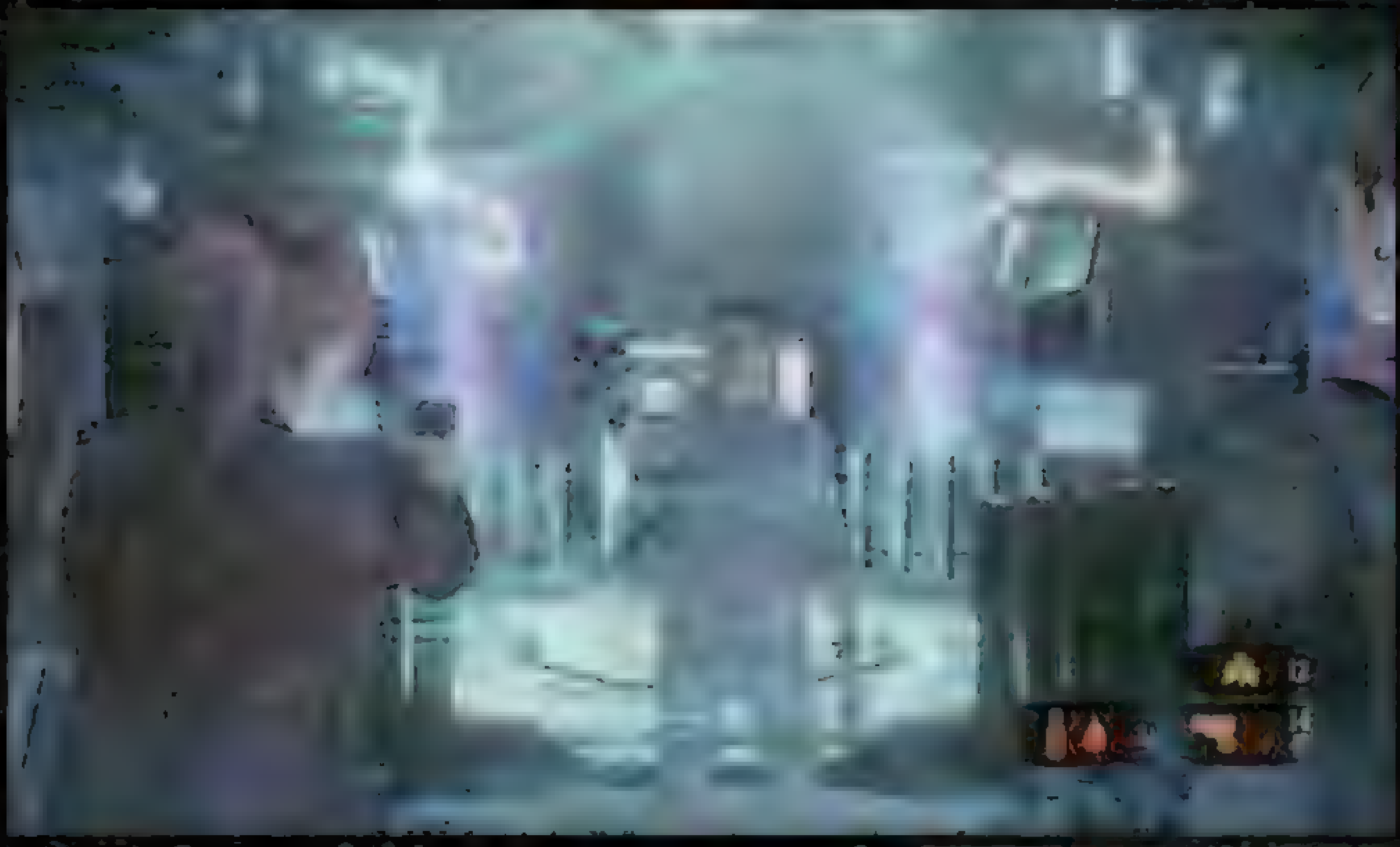
■收集要素：塔楼徽章3、卡夫卡绘画6、军用箱2

克蕾儿篇的最后一章比较走形式。开场后向前走，在第一扇门的上方平台下就有**绘画 1**。开门进入机房，左侧有一个开关用于控制水闸的大门，对巴瑞篇的流程有少许影响。来到上层的卧室后，床边文件《对卡夫卡的想法》左侧的壁画上有**绘画 2**，用近身攻击敲碎屋内的鱼缸、放出水后才能推得动，鱼缸下还藏有**绘画 3**。拉动鱼缸后的机关，从室外的楼梯到达上层，终于见到一切的始作俑者“监察者”亚丽克丝·威斯卡。此时只能静待她说完话触发剧情，而右手侧的栅栏后方还有**徽章 1**。

警报声大作后沿原路返回，在电梯坠落的位置会因管道塌方形成新的通路。一路逃到室内，左手边可以看到工作台，右侧道路的墙上则有**绘画 4**。砸开铁门上的两个锁，门后的角落有**军用箱 1**，里面装着“麦格农弹药盒”。沿扶梯爬到下层时视线出现扭曲，表明附近有隐形怪格拉斯波出没，但是克蕾儿篇没有娜塔莉亚的感应能力，想让其现形只能依靠烟幕瓶，地上纸箱的不规则移动也可以用来判断敌人行走的方位。

推开紧急出口的大门来到户外，靠近边缘很容易发生坠落死，行动一定要谨慎。屏幕上出现倒计时后，正面的墙角处就是**绘画 5**。跳到下层先往回走少许并抬头，上方的木板下有**徽章 2**。沿着惟一的道路前进，下层的**军用箱 2** 装着价值 2000BP 的钻石。逐层向下跳，搬动铁笼作为垫脚，再爬过铁丝网的裂口。在无路可走时先双人协力送莫依菈翻过去，把铁丝网后的两根铁条撬开，为克蕾儿搭设平台。克蕾儿到达对面后再把挡路的铁箱推开，让莫依菈得以出来。

再度进入塔内，在穿过第二座倒塌的扶梯时，正面的墙上偏左的位置隐藏着**绘画 6**。沿着扶梯爬到下层后立刻往中央的铁架看，可以发现**徽章 3**。前方的逃生之路上还有隐藏着的格拉斯波。触发剧情后克蕾儿对废墟下的莫依菈也无能为力，只得从墙壁的缺口处纵身跃入大海……



隐形杀手

银杯/20点

条件：以「普通」或以上的难度，在克蕾儿的章节4中击败纪念碑里6只以上的格拉斯波

说明：“轻松”难度只有4只格拉斯波，必须选择“普通”以上难度。牢记敌人的行动路线并借助环境判断才能顺利击杀，当然最简单的办法是多周目攒6个显形效果的烟幕瓶。

●勋章要点

编号	类型	勋章获得条件
1	金	以100%准确度通过章节
2	金	使用匕首击败1只格拉斯波
3	银	开启2个军用箱子
4	银	在未重试的情况下通过章节
5	银	击败3只格拉斯波
6	银	在尚有15秒以上的情况下逃离纪念碑
7	铜	击杀5只原生动物
8	铜	寻获4样宝物
9	铜	寻获所有的塔楼徽章
10	铜	在20分钟内通过章节

1：本节甚至不用开一枪，只要掌握好格拉斯波的位置，利用次要武器和挥刀杀敌都是不会影响命中率的。

2：选择轻松难度敌人的体力较少，投掷烟幕瓶让格拉斯波失去警觉后可轻松刀杀。

4：除了一击必杀的格拉斯波外，在逃生阶段也比较容易发生坠落死。一旦死亡就直接退回系统界面，

TIPS 角色在冲刺疾跑时需消耗隐藏的耐力槽，一旦耗尽就会陷入喘气的缓慢移动状态，建议在跑路时分别操作两名角色，以分段冲刺的方式合理利用耐力槽。

关闭游戏再重开。

7：“原生动物”指的是小老鼠、乌鸦之类，位置分别在——①惟一有工作台的场景，老鼠就在工作台前；②划掉两个锁、开启的铁格门后，老鼠在接近宝箱的位置；③来到纪念碑外、倒计时开始时，远处宝箱的平台上下层各有1只乌鸦，主角所在的平台下层也藏着1只乌鸦，从木板的缝隙里可以瞄准射杀。

●倒数模式要点

杀敌奖励：格拉斯波+20秒

时间方面完全够用，沿途至少要杀4只格拉斯波，初期的两个炸弹瓶和木箱中捡到的两个烟幕瓶正好够用，没有什么难度。另外初期的水门开关不要动，巴瑞走左侧的道路会近一些。

●隐形模式要点

隐形模式与正常模式完全没有区别的一关，只不过生存难度下在搬铁笼垫脚的位置会多刷一只格拉斯波，记得提前准备好应对策略。

巴瑞篇

●收集要素：塔楼徽章7、幼虫6、机关箱5

前方不远处是一座巨大的水坝，先往探照灯的方向望去，其上方有**徽章4**。根据克蕾儿篇是否用机关调整过水坝，巴瑞篇这里的流程也分为两种情况——①左侧水门开启、即没有扳动机关：在有两名敌人的集装箱处往左走，爬下扶梯后一直跑向右手边道路的尽头，在铁格子后有**幼虫1**。从楼梯附近的矮墙处翻上，可以看到垃圾堆后有一个上锁的集装箱，让娜塔莉亚从墙洞中爬过去，回收里面**机关箱1**中的零件“穿透等级1”。②右侧水门开启、即扳动过机关：在有两名敌人的集装箱处往右走，爬下扶梯后先爬上右侧的另一个扶梯，在上层两个木箱的后面藏着**幼虫2**。随后爬上左手侧的扶梯，在必经之路上的一个房间内，让娜塔莉亚爬过墙洞开启**机关箱2**，回收零件“反后坐力等级2”。——由于两条路线上都有收集要素，因此想集齐必须打两遍流程，这也是特殊奖杯/成就的解锁条件。

未来普路

铜杯/20点

条件　在巴瑞的章节4中，走过两种穿越垃圾掩埋场的路

无论先前是走哪条路线，跳下断桥后都会来到巨大的脚手架前。这里需要双人协力解谜：①先让娜塔莉亚站到起重机上，扳动1号架的机关送她到对面；②娜塔莉亚沿扶梯爬到脚手架顶端，跑到对面踢下巴瑞侧3号架边的扶梯就可以下来；③把起重机调整到3号架边，送巴瑞到对岸，这里的断裂处下方可以看到**徽章5**；④巴瑞站在起重机上不动，娜塔莉亚重新沿扶梯爬到脚手架顶端，跑到对面5号架拉动机关，让巴瑞接近5号架的尸体旁就能捡到散弹枪TAP194；⑤让巴瑞回到娜塔莉亚一侧，并把起重机停在4号架边，让小萝莉重新爬上扶梯、站在起重机上方，巴瑞扳动5号架的机关后，娜塔莉亚就可以踢下5号架边的扶梯帮助大叔上来了。

两人穿过双扇门后来到矿场入口区域，在楼梯的分岔处先往上走，跳到对面的铁轨上，一路跑到尽头，在坍塌洞穴外的矿车背面有**徽章6**。回到铁轨起始处跳到对面、放下扶梯，先不要急着进入电梯，让娜塔莉亚往电梯左侧跑，在山下的墙角上有**幼虫3**。

搭乘电梯到达地底矿场，在左手边的房间内有“矿场地图”。前进不远就会发现这里弥散着黄色的毒气，在毒气区域不能停留太久，否则画面会逐渐变成黑白，直到角色被毒死。只要玩家跑到地势较高的地段，就不会受到毒气的侵袭了。在一扇上锁的电子门处，先往其对面有不少敌人挡路的小道走，拉下尽头处的开关方可开启电子锁。

看到工作台后先往左手边走，这里的电梯需要钥匙方能启动。进入上层的双扇门，消灭敌人后由大叔推开毒气中的矿车，再让小萝莉爬到对面房间开启反锁的铁门，这里除了有用来垫脚的铁笼外，铁桶上还有零件“武器射速等级3”。爬上对面的房间就可以得到“电梯启动钥匙”。

原路返回后一定不要进入电梯，而是应先跑到对面、进入蓝色的小门。这里的下层同样布满毒气，大场景正中央的木质平台则可以供玩家喘息。以此处为参照，地图南侧是封闭的电子门，其他三个方向的通路都值得一去：①东侧通路把矿车推到底，尽头的小房间内是装有零件“弹量等级3”的**机关箱3**；②北侧通路的尽头上方挂着价值2000BP的钻石；③进入西侧通路后先推开矿车，矿车背面的坍塌处有**幼虫4**，绕过矿车道路又分为南、北两条，北侧路尽头的平台上是麦格农2005M，推开南侧路尽头的双扇门则会来到新的场景。这里会有甩投者和杜尔加袭来，建议用狙击枪优先干掉远程火力，在狭窄的地段迎战杜尔加要小心它咆哮后一击必杀的冲刺攻击。清掉敌人后拉动高处的机关，先前南侧那扇上锁的电子门便会开启了，穿过该门启动巨大的排气扇，待毒气尽皆被排出后，才可以搭乘电梯前往下层（否则会眼睁睁地看着大叔在电梯中被毒死）。

电梯停下后立刻往高处看，对面的铁架上方就有**徽章7**，随后的圆形指纹认证门必须用娜塔莉亚调查才能开启。地底的设施如同洋馆一般富丽堂皇，不禁让人想起系列经典的初代。直走到壁画处先往左拐，途中有一扇徽章图案的大门，需要以后拿到钥匙才能进入，里面的一个储物柜中放着稀有零件“充能射击等级1”。从尽头的楼梯走到下层，楼梯下堆积的木箱后隐藏着**徽章8**。来到满是亡灵培养皿的房间后，其中一个培养皿上方有**幼虫5**。先往右侧的门走，在控制台前找到“地下研究设施”地图后探索会便利不少，继续前进可以看到工作台，其右侧的门需要2级磁卡。先在楼梯下的尸体边拿到“保全磁卡等级1”，原路返回亡灵培养皿的房间，进入左侧的大门（注意会有格拉斯波在附近游走）。下层有亡灵巡逻的拷问室内有**机关箱4**，里面是“麦格农弹药盒”。用磁卡开启拷问室隔壁标有“Lv1”的房间，在停尸房的一格内可以找到“纹章钥匙”，具体的位置会随机变化，建议用娜塔莉亚寻找，优先开启没有敌人的。

一路跑回先前拿到“保全磁卡等级1”的位置，沿楼梯向上就能回到洋馆。从壁画处向右转，穿过餐厅在放有文件《研究设施主任日志2》的柜台后有**机关箱5**，装着稀有零件“连发+1”，尽头的房间里则有“保全磁卡等级2”。绕一大段路回到先前看到的工作台，打开标有“Lv2”的房门来到一个开阔的场景，这里散布着物资，定然免不了一场恶战。先搜刮一下补给品，在场景中央的地面下方还有**徽章9**。拉动开关后敌人就会不断袭来，玩家需要在电梯到来前击溃来袭的所有怪物，包括大量亡灵、甩投者、格拉斯波和杜尔加。建议在开战前主动把培养皿中的几只亡灵放出来，优先击杀免得它们在混战中搅局。战斗中注意听娜塔莉亚的提示，快速解决隐形的敌人，最后的杜尔加

TIPS　以蹲姿举枪瞄准、准星的晃动会减弱，尤以狙击步枪效果最为明显。此外在习得技能“蹲伏威力”后还能提升蹲姿射击的伤害。

利用油桶或炸燃瓶废掉它的触手后，再利用几个箱子来回跳跃可以较为安全的击杀。

来到下层、穿过挂着许多娃娃的诡异区域，看到娜塔莉亚的熊娃娃被“肢解”后往右走，工作台对面悬挂的刑具上有**幼虫6**。穿过细长的平台就要迎来对阵亚丽克丝的BOSS战！一开始BOSS会藏匿于通风管道中，要先用娜塔莉亚判明其躲藏的位置并主动靠近。亚丽克丝的弱点位于胸口处，处在爬行状态时不太容易命中，而且攻击范围极大，建议到最上层的广阔平台迎敌，看到它出招后往后闪避较为安全。给亚丽克丝造成一定伤害后，它就会钻进通风管，此时又要换到娜塔莉亚识破BOSS的位置。BOSS会倒吊着从通风管探出头、向玩家喷吐块状烟雾，此时弱点暴露在外，非常适合集中攻击，但是不能任由它喷吐毒气，应适当打掉，否则场景中充斥着久久不能散去的毒雾，会极大地限制玩家的走位。反复周旋几个回合，把BOSS打趴后就会触发剧情——如果第3章的选择是克蕾儿开枪，随后就会进入“坏结局”，游戏也到此为止；如果第3章的选择是莫依茲开枪，随后将进入“好结局”，还有一场真正的最终战。

此役操纵的角色变成克蕾儿和巴瑞，系统会根据亚丽克丝在洞穴外还是洞穴内自动替玩家切换。用克蕾儿狙击时先向山顶上看，最后一个**徽章10**隐藏得非常阴险，不要错过。当BOSS在山间追着巴瑞时，玩家用克蕾儿保持攻击命中身体延缓其行动即可，不用太刻意瞄准弱点；当BOSS追入山洞，巴瑞方面有不少燃料罐可以利用，不过由于亚丽克丝的行动速度快了不少，因此适当攻击后就应把它向山洞外引，毕竟克蕾儿方面的狙击子弹是无限的。给BOSS造成一定伤害后，克蕾儿就会掏出系列经典的“大杀器”火箭筒了，弹药同样无限，尽情将BOSS轰杀至渣吧！

●勋章要点

编号	类型	勋章获得条件
1	金	在只攻击亡灵弱点的情况下击败10只亡灵
2	金	在未受到伤害的情况下击败矿坑底层的亚丽克丝
3	银	使用娜塔莉亚的砖块打击敌人15次
4	银	使用后续追击击败5名敌人
5	银	使用次要武器击败10名敌人
6	银	使用隐匿攻击击败5名敌人
7	铜	使用匕首击败10名敌人
8	铜	开启3个机关箱子
9	铜	使用娜塔莉亚寻获10个隐藏物品
10	铜	在未移动起重机超过三次的情况下通过关卡

1：虽然要求的数量比前几章多出不少，但培养皿中的亡灵都可以主动放出来，因此数量还是足够的。

2：矿坑底层的BOSS战中亚丽克丝很喜欢追着娜塔莉亚，只要巴瑞的火力够猛，很快就能结束战斗。好结局的最终BOSS战对这个勋章没有影响。

10：最简洁的步骤如下——①先拉动1号开关送同伴到对面，小萝莉爬上扶梯后站到起重机上方；②巴瑞拉动3号开关，同伴踢下2、3号位之间的扶梯后，继续在起重机上方待机；③巴瑞沿着扶梯爬上到达对面，拉动5号位的开关即可完成。过程中不要去做收集徽章、拿散弹枪等多余动作。

TIPS 倒数模式、隐形模式中都无法使用工作台改造枪械，也没有任何零件或收集要素，所有的宝箱中都改成了宝石类道具。

●倒数模式要点

杀敌奖励：鞭蛛+2秒、腐烂者+5秒、甩投者+15秒、亡灵+20秒、格拉斯波+20秒、杜尔加+60秒、变异亚丽克丝+300秒

前期没有难点，巴瑞走左侧水门开启的路线比较节省时间。毒雾区域里在地下爬行的腐烂者都是送时间的，不过AI在这里会不太听话，经常拒绝玩家的呼喊，因此还是要尽量避免战斗。在开启通风装置前遭遇杜尔加的区域，建议让巴瑞停在入口，操控娜塔莉亚迅速冲到上层开启电子锁，再立刻原路跑下来，途中遇到杜尔加挡路可以用紧急回避硬挤过去。在这里战斗虽然能加不少时间，但是也会消耗更多的弹药，得不偿失。在培养皿区域出现的第二只格拉斯波要尽快击杀，否则它会放出身边培养皿中的亡灵。等待电梯到来时的强制战斗完全考验玩家的背版功力和枪法精准度，高台的甩投者、场景两侧刷出的格拉斯波都第一时间击杀的话，剩下的敌人不会形成太大的阻碍。此役杜尔加会频繁发动一击必杀的突进，不妨让巴瑞爬上场景中央的平台，把小萝莉留在地上诱敌，更便于攻击它的弱点。最终战的场景有两个60秒和一个黄色时间柱，时间方面足够，场景中也有不少弹药补给，打法与一般模式没有区别。

●隐形模式要点

最后一节也是隐形模式的最大难点，本章的默认装备是连发狙击步枪SVD，在通过脚手架的谜题后，楼梯上层的房间货架上会放着威力更大的单发狙击步枪M1891，此外尸体边的散弹枪以及地底矿场的麦格农2005M是否需要替换，全凭玩家的战斗习惯判断了。“生存”难度下毒气的侵袭速度极快，一定要根据画面的色泽判断好角色还能坚持多久，切勿贪多。初次遭遇杜尔加的场景还是用娜塔莉亚“跑酷”过去拉动机关，任何一发子弹在本节都弥足珍贵。等待电梯的强制战难度极高，“生存”难度的敌人原本就多，再加上看不见，场面会更加混乱。建议玩家先去一般模式多打几遍，记牢这里的敌人登场顺序，培养皿中的亡灵都在开战前先解决掉。甩投者登场后先用手枪点射让它现形，再换狙击枪狙杀。零散的几只亡灵袭来时，建议先用娜塔莉亚砸一砖，技能等级高可以直接砸出弱点，便于巴瑞速杀，同时也更节省弹药。一旦杀敌速度不够快，同场敌人较多时不要吝惜爆炸物。坚持到场景中只剩杜尔加时也切勿大意，因为它的必杀攻击轻易就能让玩家先前的努力付之东流。这里依然要利用平台的高低差和反复跳跃来确保自身安全，同时以突击步枪令杜尔加保持现形。最终战BOSS的体型巨大，即使隐形也不难命中，但难点在于弹药是否够用。先让娜塔莉亚上去砸板砖吸引仇恨，再切换到巴瑞跟在BOSS侧后方攻击相对安全，注意BOSS跳跃时对后方也有判定，不要追得太近。如果能用炸弹瓶把BOSS炸翻在地，就是用狙击步枪和麦格农猛攻弱点的好机会。BOSS钻入通风管口后可以分为两种打法：①与一般模式一致，通过娜塔莉亚判断其钻出的位置，再用突击步枪点射弱点，需要玩家有极快的判断速度和良好的空间感；②用娜塔莉亚看准BOSS的位置，反方向朝下层楼梯的拐角处跑，并尽量依靠平台作掩护保持在BOSS视野的死角，这样稍等一会儿它找不到目标就会自己钻出来，爬行姿态的BOSS对于玩家而言要容易命中得多。

额外章节 玩法要点

斗争

本篇的一大特征是引入了“食材”的概念，当玩家击杀老鼠、兔子、蜘蛛、蛇后，就可以捡到肉从而填充屏幕左上角的计量槽，每次接关都要消耗一袋食材。莫依菈终于成为主战角色，可以拿枪战斗，也能发动体术攻击和暗杀，而另一名角色是固执的老头叶夫根尼，他则有自动回血的设定。

整章可根据场景和目的分为四个小节——1、3 节的活动区域是森林伐木场和渔村，只要在限定时间内到达指定地点就能过关，途中会有不少弹药、物资甚至是武器，搜集的多与少直接影响到后续的战斗难度。注意第 3 节在渔村探索时，一旦被游走的亡灵发现，倒计时就会立刻变成 30 秒。2、4 节的活动区域是污水处理厂和露天矿场，屏幕上方会出现剩余的敌人数量提示，消灭所有敌人后强制切换到下一个场景。第 2 节的中途需要拿一下散弹枪 TAP194 触发剧情。本章还有一个小技巧，叶夫根尼的狙击弹数量会在每通过一个小节后自动补满，玩家可以在过关前把他的子弹统统放到莫依菈的背包中，这样下一节又会刷出 50 发狙击子弹，大大降低“生存”挑战的难度。

小女人

本篇的主题是潜入，没有任何战斗要素。黑衣的娜塔莉亚拥有感应怪物的能力，可以通过手指标记敌人，她甚至不会被敌人发现，但是无法捡起东西或开门；白衣的娜塔莉亚不能疾跑，一旦被敌人发现就会 Game Over。游戏的目的是让白衣娜塔莉亚避过沿途的敌人，找到洛堤的信件，可分为三个小节。敌人只有亡灵和格拉斯波、基本没有听觉，重点是通过蹲伏配合掩体避过它们的视线，在一些避无可避的场景，则需要通过投掷烟幕瓶来快速通过。

突击模式 上手指南

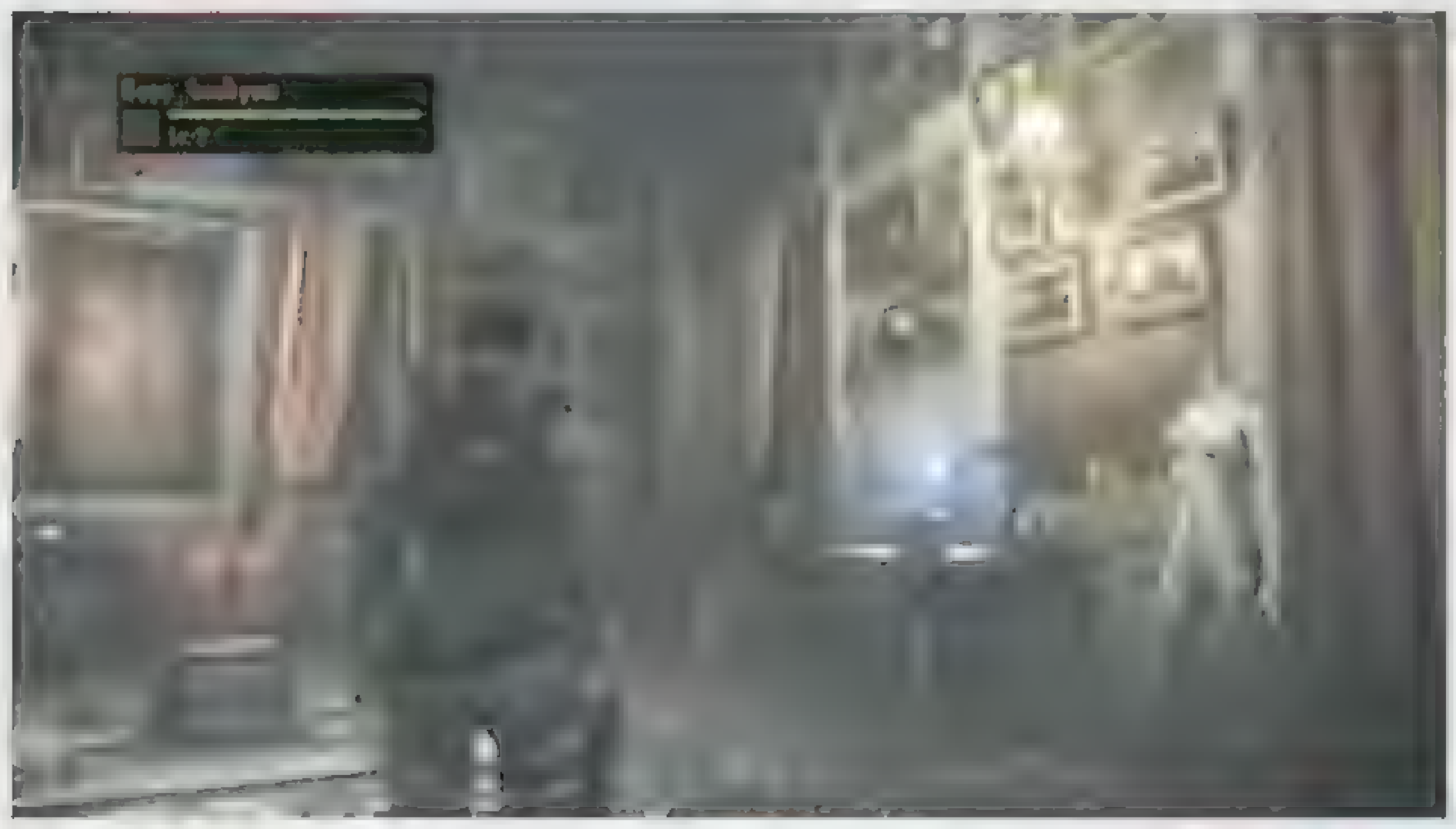
《启示录》所附属的“突击模式”注重战斗、收集和育成，在本作中又进一步衍变，除了角色、武器和敌人依旧有等级概念外，角色的技能系统大幅强化，敌人也拥有了更为丰富的特性。关卡界面左上角显示角色的体力槽，右上角则是本关的敌人数量和持有的区域钥匙，只要消灭一个区域的敌人，就能得到钥匙从而开锁前往下一个区域，到达终点处打碎金牌就算过关（部分关卡还设有需要保护的目标）。在宝箱中可以得到武器或零件，过关后则能得到经验值和金钱，前者供角色升级，后者则用于鉴定、购买、改造等诸多方面。由于篇幅有限，下面介绍突击模式的基本系统，更多心得在今后的《次世代专辑》再与各位玩家分享。

据点功能

进入突击模式后初期所在的“门廊”就是玩家的据点，墙壁上挂满了带有相框的相片，仔细看会发现都是历代《生化危机》的场景图。这里的摆设都有各自的功能，下面逐一介绍。

人偶模特：角色个人化，包括切换操作人物、变更武器、编成技能、选择服装。

工作台：用得到的零件改造武器。注意本作中一旦给武器装备了某样零件，想要卸掉只能靠暴力破坏的方式，武器的零件槽会恢复，但零件就此不复存在；如果选择摧毁武器，则是保留已装备零件，而枪械则无法还原。等级 100 的武器还可以选择“升级超过限制”，耗费大量金钱进行个性化的强化改造。



黑色电话：商店，购买随机出现的武器、零件，或补充弹药、升级工具箱，武器的等级与角色的最高等级一致。此外在联网的情况下还能登录 Playstation Store。

自动点唱机：花钱鉴定在关卡中得到的武器、零件，玩家可以从唱片的图标上推测武器和零件的类型。

工具箱：对零件进行合成，能用低等级的零件组合升级成同类的高等级零件。随着战帖的完成情况，商店会开放更高级的工具箱，购入后可以提升零件的合成上限。

公告板：查看突击模式的纪录，在联网的情况下还能查看网络的各项排名。

书本：查看突击模式的基本教程解说。

留声机：倾听亚丽克丝・威斯卡的录音，录音随着任务的完成自动解锁。

红色门：选择战帖任务出击，出击前可调整角色等级并花钱补满弹药。更新联网功能后可快速配对。

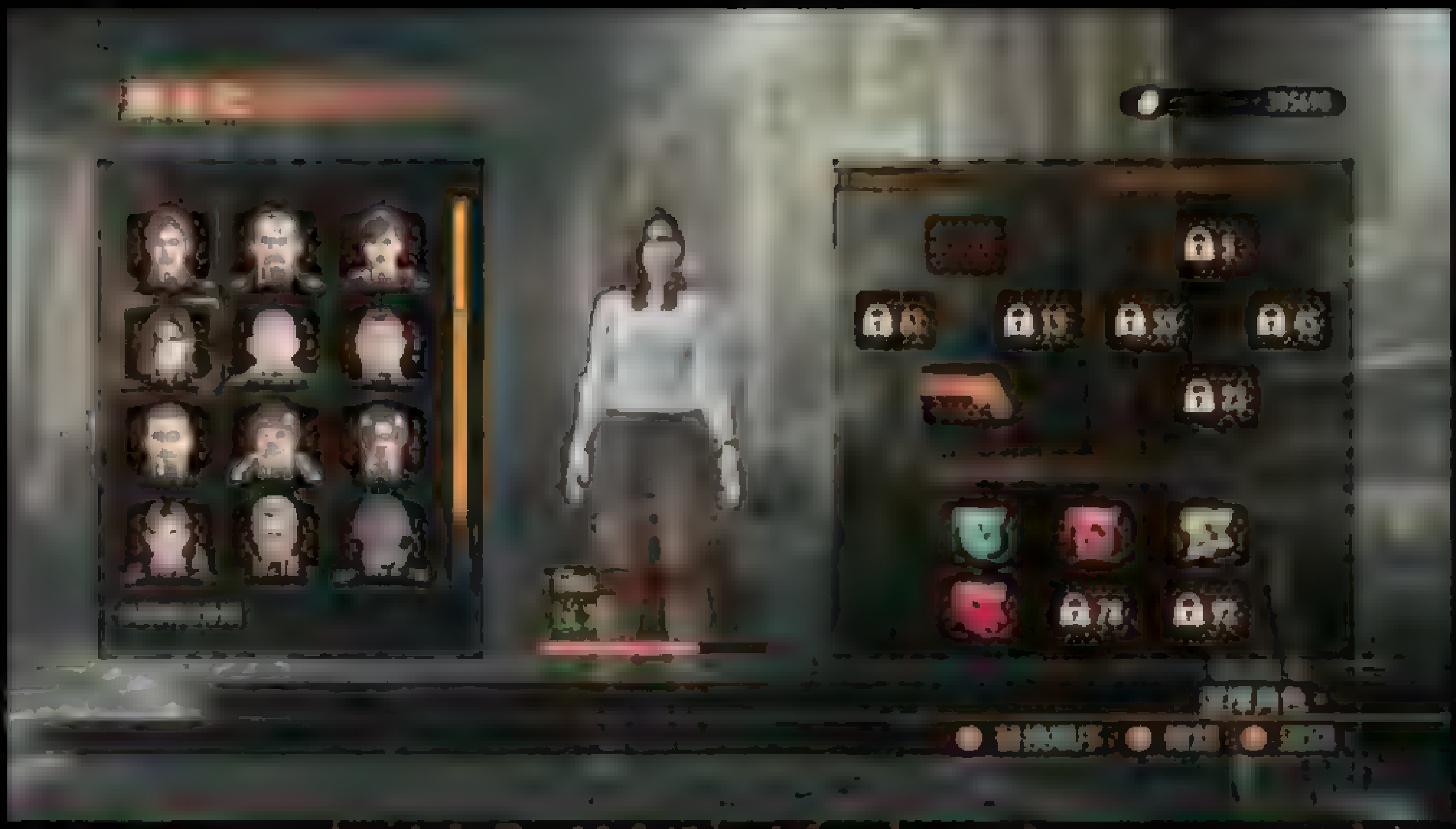
蓝色门：联网募集同伴，或参与其他玩家的在线游戏。

椅子：退出突击模式。

人物解锁

本模式有大量可操作角色，随着人物等级的提升，武器槽、主动技能槽和被动技能槽才会逐个解锁。这次角色的等级是相互独立的，变本加厉地促使玩家“刷”下去，不过所能装备的武器不会再受到等级的限制（但低等级角色装备高等级武器时，武器的性能会自动下降）。以下是所有角色的解锁条件，克雷儿、巴瑞和莫依菈还有不同的服装可选，购买 4 名主要角色的 DLC 服装后，在突击模式中直接可用。

TIPS 使用达成特定条件后解锁的EX武器进行游戏时，过关后固定为最低的C评价，且成绩不会上传至网络排行。



角色	解锁条件
克蕾儿	初期解锁（在不同任务取得50个完成奖章解锁经典服装、战役模式通关+完成普通难度战帖Ⅶ解锁狙击手服装）
巴瑞	初期解锁（在不同任务取得40个完成奖章解锁经典服装）
莫依菈	初期解锁（战役模式通关+完成困难难度战帖Ⅶ解锁生存者服装）
吉娜	完成战役模式第1章
佩卓	完成战役模式第2章
盖博	完成战役模式第2章
尼尔	完成战役模式第3章
叶夫根尼	完成额外章节“斗争”
亚丽克丝	战役模式通关+完成战帖Ω
吉尔	在不同任务取得10个完成奖章
里昂	在不同任务取得20个完成奖章+完成战役模式第2章
克里斯	在不同任务取得30个完成奖章+完成战役模式第3章
赛弗	在不同任务取得90个完成奖章
亚伯・威斯卡	DLC角色
汉克	DLC角色

技能说明

角色的技能系统大幅强化，当人物的等级到达技能显示的数字时才会解锁，但是默认等级为0，必须消费升级时得到的SP点数学习、升级（即使满级也可以继续获得SP）。技能分为主动、被动两种，主动技能需要在战斗中操作才能释放，可以分为武器类、体术类和技能类；被动技能则只要装备上就能发挥效用。每名角色的技能树都是不一样的，部分人还有自己的专属技能。当某项技能升级到上限后，还可以消费SP继承给其他角色，这点非常贴心。以下为突击模式的所有技能说明，效果均为技能1级、角色1级时的基础数值，提升技能和人物的等级都能令效果得到强化。

主动技能	技能效果（1级）	等级上限
炸燃瓶	投掷炸燃瓶以施予80点火焰伤害，敌人接着会在6秒内持续受到伤害	20
冰霜瓶	投掷冰霜瓶以施予50点冰霜伤害，并且减缓敌人速度7秒	20
雷电瓶	投掷雷电瓶以施予10点雷电伤害，并增加对该名敌人的伤害130%，持续5秒	20
诱饵瓶	吸引敌人的注意10秒钟，然后造成200点爆炸伤害	20
炸弹瓶	造成450点爆炸伤害	20
烟幕瓶	制造烟幕以阻碍敌人的视线15秒	10
火箭发射器	攻击力3000点。等级差距：无、耐久度：无	20

TIPS 利用最高难度通关后得到的无限弹药，并给武器装上零件“弹量等级3”，在上弹后再卸掉该零件，多余的子弹会回到道具栏，凭此可以快速刷子弹。

主动技能	技能效果（1级）	等级上限
钻孔攻击	（佩卓专属）举起钻孔机并猛力向前推进。攻击力：700点、冷却时间：120秒	10
地表重击	（盖博专属）对地面施以强力的重击，对该区域的敌人造成500点伤害。冷却时间：60秒	10
冲击波	（里昂专属）制造冲击波将范围4公尺的敌人弹飞，并造成50点伤害。冷却时间：30秒	20
护体	（克里斯专属）获得金甲护体的无敌状态8秒，使用时角色移动速度会减慢。冷却时间：90秒	10
迷惑敌人	（亚丽克丝专属）使该区域的敌人产生混乱7.5秒。冷却时间：30秒。	10
挑衅	（赛弗专属）吸引10公尺内的敌人。冷却时间：30秒	10
隐匿斗篷	（汉克专属）隐形并避开敌人的侦测8.5秒。冷却时间：90秒	10

被动技能	技能效果（1级）	等级上限
生命值提升	将生命值上限提升至1200点	20
药草持有量提升	药草持有上线增加1	9
手枪大师	提升手枪功能，容量119%、装填速度100%	20
散弹枪大师	提升散弹枪功能，容量119%、装填速度100%	20
机关枪大师	提升机关枪功能，容量119%、装填速度100%	20
突击步枪大师	提升突击步枪功能，容量119%、装填速度100%	20
狙击步枪大师	提升狙击步枪的功能，容量119%、装填速度100%	20
麦格农大师	提升麦格农的功能，容量119%、装填速度100%	20
近身战大师	提升近距离攻击伤害至150%，并加快匕首攻击速度至125%	20
手榴弹大师	爆破半径增加130%	20
快速治疗	提升回复速度150%	10
护罩	阻挡150点伤害。护罩会自动再生	20
极限治疗	在任何情况下都能治疗	1
食腐者	击败一名敌人后有13%的几率可取的弹药	10
抓不到我	增加闪避动作时间0.12秒，并减少闪避后的空隙20/60秒	10
神奇像素	受到致命攻击时，如果生命值高于50%，将会剩下1点生命值并且存活。冷却时间：10秒	5
蹲伏威力	提升蹲伏时的攻击力110%	10
增强力量	按住按键为体术攻击充能，充能完后的体术攻击力可达150%	17
地雷	把瓶类武器放置在地上，当敌人接触时就会引爆	1
蹲伏躲避	蹲伏时获得0.1秒的无敌状态	10
紧紧黏着你	投掷类武器会黏在敌人身上，增加对该名敌人造成的伤害	1
比手画脚	（吉娜专属）以手势攻击，攻击力200点。冷却时间：1秒	10
自动闪避	（尼尔专属）自动闪避。冷却时间：120秒。	10
天生投手	（叶夫根尼专属）提升瓶类武器的投掷速度120%	10
延长闪避	（吉尔专属）闪避的距离增加至120%	10
品尝当下	（里昂专属）提升匕首的攻击力至125%，并加快使用匕首时的移动速度	20
防御提升	（克里斯转属）承受的伤害减少10%	5
武士刀	（赛弗专属）使用武士刀来取代匕首，攻击力250点	10
闪避取消	（亚伯专属）可用闪避取消其他任何动作	1

敌人特性

战斗中敌人的头上会出现体力槽，此外部分菁英敌人还带有各种图标，表明它们拥有特殊技能或特性，具体见下表。

图标	菁英敌人	效果特征
	急奔者	体型娇小但是移动速度极快
	坦克	能够制造大量伤害的大型敌人，对火、冰和电的抵抗力非常弱
	致燃者	被火焰围绕，如果触碰到会被烧伤，在一定时间内受到持续伤害。敌人对冰的抵抗力较弱，并会在死亡时爆炸
	冰冻者	被冰块覆盖，如果触碰到会被冰冻，在一定时间内受到持续伤害且无法移动。敌人对火的抵抗力较弱
	电震者	被电流缠绕，如果触碰到会被电击，在一定时间内受到的伤害将会提高。敌人在死亡时会发出一股电击波
	屏障者	会在身体前方设置屏障用来降低大量伤害，对来自侧面或背面的攻击较无抵抗力
	治疗者	会不断治疗附近的敌人、帮其回复生命值，必须优先击杀
	引诱者	会发出其妙的光线，将玩家操纵的角色牵引到其的身旁。可以利用障碍物保护自己或是和敌人保持距离击杀
	缴械者	会产生冲击波将玩家手上装备的武器击落。可以在敌人使用技能前逃跑，如果必须靠近它们，建议先装备一件可有可无的武器（武器被击落后第一件要做的事情是换枪，击落的武器可以稍后重新捡起）

图标	菁英敌人	效果特征
	倒数	靠近时会出现倒计时，一旦倒数到0，玩家将会承受一次暴击伤害。建议从远处攻击，或是在倒数结束前将其击杀
	消失	隐形的敌人。需结合环境判断位置，用准星瞄准它们方能显形
	剧毒	脚下会释放毒雾，玩家在绿色毒气范围内会遭到重创
	护体	高防御力，低生命值。暴击对它们非常有效，击杀后可以取得大量经验值
	金身护体	高防御力，低生命值。暴击对它们非常有效。击杀后可以取得大量金币
	强化者	会赋予周遭的敌人一项新技能，务必优先击杀

其他说明

基本任务：本作的任务按照战帖划分，一个战帖包含6个任务。想要解锁更高难度的战帖，需要获得一定数量的奖章。

每日任务：必须联网才能使用，每天更新的随机任务，难度会根据玩家操作的角色等级自动调整，部分任务还限定可用角色。完成即可获得大量经验值和金币。

奖章：当玩家满足一定条件的情况下过关，可以获得奖章，具体包括——①“通关奖章”过关即可获得；②“挑战奖章”在系统的建议等级或以下的状态下过关；③“不用药草奖章”没有使用过药草（但是可以接关）；④“大屠杀奖章”击败所有的敌人；⑤“完成奖章”同时达成前面4项条件。相比前作的“三位一体”要求来说，简单了不少。

生命水晶：角色体力槽下方有红、蓝两色的生命水晶，如果玩家在关卡中被击倒，需要消耗这种水晶才能复活。蓝色水晶可通过完成每日任务获得，红色水晶则可以通过Playstation Store付费购买，两种水晶的效果是一样的，也就是俗称的课金要素。一旦Game Over，关卡中获得的物品会清空，但依旧可以获得经验值和金钱，因此钻石基本可以无视。

休息奖励：保持联网的状态下，非操作角色也可以获得一定的经验值奖励（以蓝色表示）。

奖赏·奖杯·成就

本作中设置了大量的游戏内部奖励，只要玩家达成特定条件，再花费相应的BP点数就能解锁诸如概念绘画、机密档案、隐藏服装、模型、特殊武器、荧幕效果等种类各异的奖励。而本作的奖杯/成就是跟部分奖励共通的（但是名称略有区别），故下面用一个表格列出战役模式中的所有奖励，突击模式则只列出奖杯/成就相关的3项。本作的白金/全成就难度不算太高，耗时约为30小时，难点集中在倒数模式和隐形模式，具体请参看前文的攻略要点，当然如果有好友一起分屏双打的话，这两个模式的难度也会直线下降。

记录名称	达成条件	奖赏
永恒恶梦【白金】	完成所有游戏纪录（不包含额外章节和突击模式）	3000BP
三个女人一个巴瑞【铜杯/20点】	通过章节1	倒数章节1、隐形章节1、克蕾儿模型、巴瑞模型
吓死人【铜杯/20点】	通过章节2	倒数章节2、隐形章节2
战胜恐惧【铜杯/20点】	通过章节3	倒数章节3、隐形章节3
真实或虚假【铜杯/20点】	通过章节4	倒数章节4、隐形章节4
REVELATIONS 2	通过所有四个主要战役章节	荧幕效果：经典恐怖、经典克蕾儿服装、经典巴瑞服装
生存基础	在休闲以上的难度下，通过所有主要战役章节	奖励武器：芝加哥打字机
一般生存者	在普通以上的难度下，通过所有主要战役章节	奖励武器：手弩
熟练生存者	在生存以上的难度下，通过所有主要战役章节	已无退路难度、奖励武器：绞肉机
最强生存者	在已无退路难度下，通过所有主要战役章节	奖励武器：无限弹药
杰出生存者	以S级评价通过普通或以上难度下，所有主要战役章节	荧幕效果：棕褐色调、奖励武器：短剑
坚忍生存者	以S级评价通过生存或以上难度下，所有主要战役章节	荧幕效果：黑色漫画
终极生存者	以S级评价通过已无退路难度下，所有主要战役章节	荧幕效果：诅咒影片
迅敏生存者	在3小时内通过四个主要战役章节	奖励武器：无限火箭发射器
岛屿独裁者	在不使用EX武器的情况下，以S级评价通过四个主要战役章节的所有难度	荧幕效果：黑白

记录名称	达成条件	奖赏
未来的希望	观看好的结局	狙击手克蕾儿服装、怪物亚丽克丝（第二次对战）模型
最糟的结果	观看坏的结局	亚丽克丝模型、怪物亚丽克丝模型
飙车手（章节1）【铜杯/80点】	在倒数模式下通过章节1	概念绘画5
飙车手（章节2）【铜杯/80点】	在倒数模式下通过章节2	概念绘画9
飙车手（章节3）【铜杯/80点】	在倒数模式下通过章节3	概念绘画13
飙车手（章节4）【铜杯/80点】	在倒数模式下通过章节4	概念绘画15
疾如风	通过倒数模式的所有章节	奖励武器：泡泡枪
第六感（章节1）【铜杯/80点】	在隐形模式下通过章节1	概念绘画6
第六感（章节2）【铜杯/80点】	在隐形模式下通过章节2	概念绘画10
第六感（章节3）【铜杯/80点】	在隐形模式下通过章节3	概念绘画14
第六感（章节4）【铜杯/80点】	在隐形模式下通过章节4	概念绘画16
启发者	通过隐形模式的所有章节	奖励武器：武士刀
收藏家（章节1）	在章节1寻获所有塔楼徽章	机密档案1
收藏家（章节2）	在章节2寻获所有塔楼徽章	机密档案4
收藏家（章节3）	在章节3寻获所有塔楼徽章	机密档案7
收藏家（章节4）	在章节4寻获所有塔楼徽章	机密档案10
徽章收藏者	在主要战役中寻获所有的塔楼徽章	突击模式手势（点头）
素描艺术家（章节1）	在章节1找到所有的卡夫卡绘画	机密档案2
素描艺术家（章节2）	在章节2找到所有的卡夫卡绘画	机密档案5
素描艺术家（章节3）	在章节3找到所有的卡夫卡绘画	机密档案8
素描艺术家（章节4）	在章节4找到所有的卡夫卡绘画	机密档案11
馆长	在主要战役中找到所有的卡夫卡绘画	突击模式手势（大声呼叫）
打草惊虫（章节1）	在章节1找到所有的幼虫	机密档案3
打草惊虫（章节2）	在章节2找到所有的幼虫	机密档案6
打草惊虫（章节3）	在章节3找到所有的幼虫	机密档案9
打草惊虫（章节4）	在章节4找到所有的幼虫	机密档案12
昆虫博士	在主要战役中找到所有的幼虫	突击模式手势（坐下来）

TIPS 突击模式中按△/Y键的自定义交流动作增加为6种，配合吉娜的专属技能“比手画脚”可以衍生出一种搞怪的攻击方式。

记录名称	达成条件	奖赏
开罐者（章节1）	在章节1开启所有莫依菈可以打开的箱子	概念绘画1
开罐者（章节2）	在章节2开启所有莫依菈可以打开的箱子	概念绘画7
开罐者（章节3）	在章节3开启所有莫依菈可以打开的箱子	概念绘画11
开罐者（章节4）	在章节4开启所有莫依菈可以打开的箱子	概念绘画17
卓越开罐者	在主要战役中开启所有莫依菈可以打开的箱子	概念绘画19
好奇心（章节1）	在章节1开启所有娜塔莉亚可以打开的箱子	概念绘画2
好奇心（章节2）	在章节2开启所有娜塔莉亚可以打开的箱子	概念绘画8
好奇心（章节3）	在章节3开启所有娜塔莉亚可以打开的箱子	概念绘画12
好奇心（章节4）	在章节4开启所有娜塔莉亚可以打开的箱子	概念绘画18
开锁大师	在主要战役中开启所有娜塔莉亚可以打开的箱子	概念绘画20
功勋彪炳（章节1）【金杯/100点】	取得章节1的所有勋章	突击模式手势（充满喜悦）
功勋彪炳（章节2）【金杯/100点】	取得章节2的所有勋章	突击模式手势（有点兴奋）
功勋彪炳（章节3）【金杯/100点】	取得章节3的所有勋章	突击模式手势（是，长官）
功勋彪炳（章节4）【金杯/100点】	取得章节4的所有勋章	突击模式手势（我吗？）
卓越勋章者	取得主要战役中的所有勋章	突击模式手势（躺下来）
赏金猎人【铜杯 60点】	总共取得50000BP	概念绘画3
超级赏金猎人	总共取得100000BP	概念绘画4
两把刷子	取得所有战役技能	1000BP
毒之炼金术师	在战役中制作所有的组合物品	2000BP
地方的玩家需要子弹	在战役中找到所有的弹药盒	1000BP
背包客	在战役中找到所有的扩充背包	1000BP
神说要有光，就有了光	在战役中找到50样隐藏物品	1000BP
我看过档案	取得所有机密档案	2000BP
惊人的收藏	取得所有模型	2000BP
特效总监	取得所有荧幕特效	2000BP
奖励武器爱好者	取得所有奖励武器	2000BP
艺术家之心	取得所有概念绘画	2000BP
角色扮演者	取得所有服装	2000BP
只知其一	解锁50%的奖励	1000BP
真相大白	解锁100%的奖励	2000BP
谁要火?【铜杯/20点】	在克蕾儿的章节1成功逃出拘留所，且不使用火焰喷射器	1000BP
佩卓，对不起……【银杯/20点】	在克蕾儿的章节2击败变种人佩卓	变种人佩卓模型
递上辞呈【银杯/20点】	在克蕾儿的章节3由莫依菈击败尼尔	怪物尼尔模型
时间涟漪【铜杯 20点】	在巴瑞的章节3取得下水道中放置在大门外的物品	叶夫根尼模型
隐形杀手【银杯/20点】	以「普通」或以上的难度，在克蕾儿的章节4中击败纪念碑里6只以上的格拉斯波	1000BP
未来昔路【铜杯/20点】	在巴瑞的章节4走过穿越垃圾掩埋场的两种路	1000BP
污染者的解药【铜杯/20点】	击败100个污染者	污染者模型
铁头、豆腐心	击败20个铁头	铁头模型
别看爆炸者	击败20个爆炸者	爆炸者模型
熔岩阻塞者	击败10个熔岩喷发者	熔岩喷发者模型
杜绝臭酸的腐烂者	击败100个腐烂者	腐烂者模型
亡灵收割者【铜杯 20点】	击败100个亡灵	亡灵模型
此地无甩投者	击败20个甩投者	甩投者模型
杜尔加征服者	击败10个杜尔加	杜尔加模型
「我讨厌格拉斯波」【铜杯/20点】	击败20个格拉斯波	格拉斯波模型
调教双头犬	击败30个双头犬	双头犬模型
简单就是美	使用手枪击败300名敌人	吉娜模型
散弹英豪	使用散弹枪击败100名敌人	巨大蜘蛛模型
龟缩	使用狙击步枪击败50名敌人	佩卓模型

记录名称	达成条件	奖赏
交给我吧	使用麦格农击败50名敌人	飞溅者模型
我的小伙伴	使用机关枪击败200名敌人	盖博模型
一拳三百磅	使用突击步枪击败200名敌人	包囊者模型
荒野大刀客【铜杯/20点】	使用匕首击败100名敌人（仅限玩家操作时）	2000BP
大乱斗【铜杯 20点】	使用体术攻击击败50名敌人（仅限玩家操作时）	2000BP
你已经死了【铜杯/20点】	使用后续追击击败50名敌人（仅限玩家操作时）	1000BP
阴影中【铜杯 20 点】	使用隐匿攻击击败20名敌人	1000BP
低调行事	使用蹲伏射击击败50名敌人	1000BP
说好不打脸的	使用头部射击击败100名敌人	1000BP
手电筒出动【铜杯/20点】	游玩莫依菈时使用手电筒照晕50名敌人（章节1到4）	莫依菈模型
我有铁撬我超强	游玩莫依菈时使用铁撬击晕30名敌人（章节1到4）	1000BP
钝器的话我可以【银杯/60点】	游玩莫依菈时使用铁撬击败50名敌人（章节1到4）	2000BP
砖屋	游玩娜塔莉亚时使用砖头敲打敌人50次（章节1到4）	娜塔莉亚模型
砌砖工【银杯/60点】	游玩娜塔莉亚时使用砖头击败20名敌人（章节1到4）	3000BP
尖端【铜杯 60点】	在仅使用匕首的情况下通过章节1	3000BP
火焰秀	射击飞在半空中的炸弹瓶（章节1到4）	2000BP
出列【铜杯 20点】	用一发子弹杀死两名敌人（章节1到4）	2000BP
两个恰恰好	用一发子弹造成两次头部射击（章节1到4）	3000BP
盲刀客	使用匕首击败一只格拉斯波（章节1到4）	娜塔莉亚开襟毛衣模型
人肉炸弹	利用爆炸者造成的爆炸，杀死至少两名敌人（章节1到4）	2000BP
盖火锅	射下从熔岩喷发者的炮台发射出来的火球（章节1到4）	尼尔模型
神枪手	射下甩投者射出去的弹药（章节1到4）	2000BP
缴械【铜杯/20点】	摧毁30只亡灵武器手臂（章节1到4）	1000BP
空中是很危险的【铜杯/60点】	射下30只跳跃中的污染者（章节1到4）	1000BP
合作无间【银杯/60点】	让莫依菈击晕一名敌人，接着让克蕾儿使用体术攻击(章节1到4)	1000BP
夺命双骄	让莫依菈终结一名克蕾儿击倒的敌人（章节1到4）	1000BP
患难见真情【铜杯/20点】	拯救被抓住的同伴10次（章节1到4）	1000BP
瓮中鳖【铜杯/20点】	使用一罐炸弹瓶或是炸燃瓶击败至少五名敌人（章节1到4）	1000BP
差强人意	在休闲难度下通过额外章节1“斗争”（以下不包含在“永恒恶梦”达成条件中）	3000BP
不赖嘛，孩子	在生存难度下通过额外章节1“斗争”	3000BP
我服了你……莫依菈	以S级评价在生存难度下通过额外章节1“斗争”	3000BP
囤积者	在额外章节1“斗争”中，完全补充补给品计量表	2000BP
小女人向前走	通过额外章节2“小女人”	3000BP
不怕不怕啦	以S级评价通过额外章节2“小女人”	3000BP
来抓我啊笨蛋	在完全未被抓到的情况下通过额外章节2“小女人”	2000BP
我是我唯一的朋友	在未使用黑衣娜塔莉亚的指明能力下通过额外章节2“小女人”	2000BP
恶灵突击者【铜杯 20点】	通过一个任务（突击模式）	金钱1000
专业乐评【铜杯 /20 点】	鉴定一张唱片（突击模式）	金钱1000
我见・我征服【银杯 80点】	通过一个战帖（突击模式）	零件：伤害等级1

最终幻想 零式 高清版	Square Enix	动作角色扮演
ファイナルファンタジー 零式 HD		中文版
2015年3月17日	本地1人	对应年龄 15岁以上
售价为PS4版Xbox One版：432港币		

多机种

虽说附赠的《最终幻想ＸⅤ》在各种意义上都更加引人注目，作为当年PSP平台的名作之一，《最终幻想 零式 高清版》还是有着其独有的魅力。本作的PSP版原本就有着十分庞大的内容，这次高清移植也并未在其中再进行增改，大地图、飞空艇、陆行鸟以及多达14人的可操作角色都是本作的最大卖点。虽然高清版取消了联机模式，但是SPP商店依然健在，同时还追加了各类达成奖励，让玩家通过各种方式来入手在PSP版联机模式里才能获得的道具。在通关之后还有一段引人遐想的秘密影像，不得不说这段影像真是十分吊人胃口。

系统介绍

操作

※本篇攻略的操作以PS4版为主

PS4	Xbox One	功能
左摇杆	左摇杆	移动
右摇杆	右摇杆	转换镜头/切换目标
□	X	普通攻击/回收生命之源/（飞空艇模式下）发射魔法弹
△	Y	发动魔法或技能/（飞空艇模式下）加速
×	B	取消/发动魔法或技能/（飞空艇模式下）着陆
○	A	确定/发动魔法或技能
左摇杆+×	左摇杆+A	回避
L1	LB	收放武器/取消蓄力/（飞空艇模式下）制动
R1	RB	锁定目标
L2/R2	LT/RT	（锁定状态下）切换目标
R3	RS	视角复位
十字键↑	十字键↑	当队友死亡时更换备选成员
十字键↓	十字键↓	使用目前装备的道具
十字键←和→	十字键←和→	更换操作角色/切换大地图视角
△+○	Y+B	呼叫飞空艇/三位一体/召唤军神/朱雀魔法/（压制战时）莫古琳的提示
□+×	X+A	骑乘陆行鸟
OPTION	MENU	打开菜单
按下触摸板	VIEW	打开特殊任务/切换整体地图

技能与魔法

在初始状态下一个角色可以装备两个技能或者一个技能一个魔法，如果想要装备两个魔法的话就要通过升级来消费AP来解锁。

每个角色都有着各自独有的技能，而使用技能就必须要消耗右下角键位栏上方的技能值，技能值通过对敌人进行一般攻击或者魔法攻击来进行回复。

在战斗时长按住设置了魔法的对应按键就会进入魔法咏唱状态，在咏唱至第一阶段以上之后松开按键就会放出魔法，根据咏唱阶段的不同，所放出的魔法威力和效果也会有些区别。

回避与防御

在移动时按×（B）键就能够进行回避，在初期除了埃斯之外，每个角色的可连续回避次数都是有限制的，需要通过升级来消费AP解锁回避次数上限。

在装备了防御技能时，角色处于非移动状态下按×（B）键就会进行防御，保持防御状态需要消耗技能值。而如果装备了防御魔法的话，按住×（B）键进行咏唱之后再松开就能够使用魔法，防御魔法会消耗MP。

©2011, 2015 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved

状态

燃烧	每隔一段时间受到伤害，会产生硬直
冻结	无法行动
感电	每隔一段时间受到伤害，会产生硬直
中毒	体力值储蓄减少
停滞	无法行动
必杀标记	进入受到攻击立刻死亡的状态
斗气	物理攻击给敌人造成的伤害为2倍
冥想	魔法攻击给敌人造成的伤害为2倍
恢复	HP渐渐回复
加速	移动速度变为2倍
护盾	受到的物理伤害减半
忍耐	受伤时不会出现硬直动作
无敌	完全不受伤害

●我方限定	
沉默	无法使用魔法
激昂	获得斗气、冥想和伤害减轻的效果
快速咏唱	魔法咏唱时间减半
隐匿	成为隐形状态
重生	从无法战斗的状态中复活
魔力值零消耗	使用魔法时不会消耗MP

●敌方限定	
眩晕	无法行动
愤怒	获得斗气、加速和忍耐等效果
魔法障壁	受到魔法攻击不会造成伤害

必杀标记·强击标记

按下 R1（RB）键就能够进入锁定状态，在系统设置里可以切换成长按 R1/RB 键来进行锁定状态。在进入锁定状态后视角就会固定在目前锁定的敌人身上，使用右摇杆或者 L2/R2（LT/RT）键来切换目标。而在战斗时在锁定状态下将右摇杆向上推就会将锁定对象切换到已经死亡的敌人或者是地上的闪光点、开关等无法进行攻击的对象身上。

在锁定状态下，玩家锁定的敌人露出破绽时，敌人身上就会出现红色或者黄色的标记。红色的标记是必杀标记，在该标记出现期间攻击敌人的话就能够对敌人进行一击必杀，黄色的标记是强击标记，虽然不能够对敌人进行一击必杀，不过能够对敌人造成很大的伤害，BOSS战时。

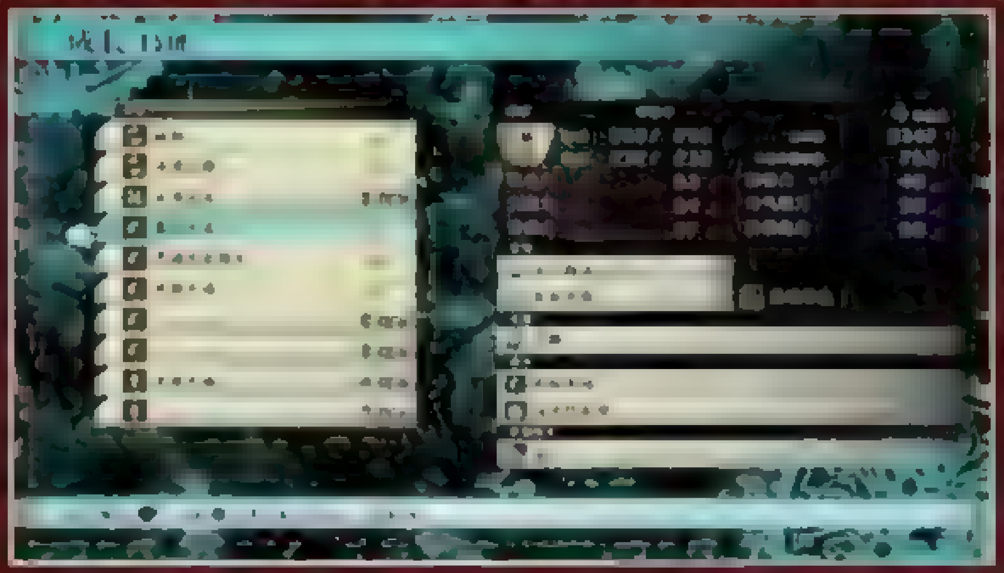
生命之源

生命之源是从玩家打倒的敌人处获得的道具，生命之源一般是用来进行魔法炼成，不过部分委托和各城镇的商人也会收购生命之源，部分常见的生命之源也可以直接在各城镇的NPC处进行购买。

生命之源的获取方法是按下R1（RB）键锁定被打倒的敌人，然后按□（X）键进行回收，回收的瞬间还能够回复一定量的HP，有时候还会附带上敌人的掉落物。如果被打倒的敌人周围还有其他生存的敌人，在进行回收时还能够对周围的敌人造成伤害。不过需要注意的是在进行生命之源的回收时是无法使用防御魔法和回避的。

角色成长

在战斗时获得经验的仅限于参加战斗的三位角色，所以在练级时最好是尽量换上不同的队友，通过遗留物终端可以进行队友的切换。当队友死亡时就能通过十字键↑来将其他队友更换过来。



除此之外，在完成委托或者在各地图里将特定的生命之源交给个别NPC还能够获得成长剂，能够直接用来提升角色的特定参数。成长剂的使用也是在遗留物终端进行。

魔法炼成

在“古旧水晶馆”或者“遗留物终端”里可以使用该机能来进行魔法的强化，强化需要消耗对应的生命之源来进行。一般情况下魔法炼成都是按照此消彼长的法则来进行的，例如说想要将某一个火属性的魔法进行强化，将其威力提升了，相对的，咏唱时间就会增加，而想要抵消掉这类负面效果就得收集特定的生命之源来进行魔法的强化，一般情况下入手方法就是在战斗时尽量瞄准敌人的必杀标记来击杀敌人，这样入手几率才能变高。

魔导院的支援

在作战开始前或者在进行作战时可以接受“魔导院的支援”，来自其他地方的角色就会以0组成员的形态登场，支援唯一的副作用就是当支援的角色死亡时系统就会自动将其算作是0班角色死亡。在菜单的“系统”页面可以随时进行支援项目的开关设置。

如果前来支援的角色表现出色，那么就能够获得“支援点数”，获得大量支援点数后，在战后就会进行支援评价，用以奖励给玩家额外的特殊魔法或者饰品。不过长时间不开启支援系统的话，支援评价也就不会出现。

开启魔导院的支援后获得的SP点数能够在军令部的商店里开交换武器防具和一般的消耗品。

特殊装备

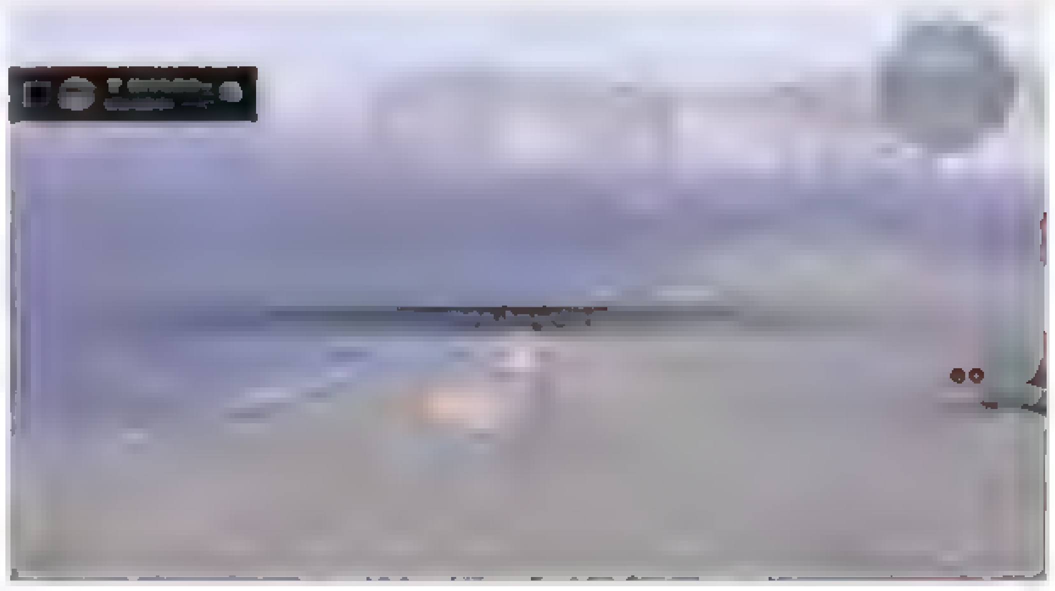
在作战时选择军神作为特殊装备的话，在战斗期间长按△＋○（Y+B）键就能够召唤出目前装备的军神，不过当召唤的时间用完之后该角色就会死亡。军神也有经验值和技能设定，在遗留物终端可以进行军神的成长。

在作战时选择三位一体的话，在战斗期间长按△＋○（Y+B）键就能够消耗一定量的技能值让三位角色发动三位一体的专用技能。在野外进行战斗时三位一体

关于升级 在作战或者在野外战斗时只有参战人员才能够获得经验值，由于最终迷宫是与全队伍平均等级有关的，所以战斗时建议把等级练得平均一些。

也是默认的特殊装备。

在作战时选择究极魔法朱雀的话，在战斗期间长按△＋○（Y+B）键就能够进行魔法的咏唱。朱雀的成长也是在遗留物终端进行的，它的成长需要消耗水晶碎片。在发动时需要有三个角色在场。



在地图上徘徊的魔物都是Lv99的强敌，一周目遇到它们的话有多远逃多远，逃不过的话要么使用传送石逃离战斗，要么等着它们将队伍全灭自动结束战斗。同时地图上还有着陆行鸟，靠近之后按○（A）键就能够抓取。

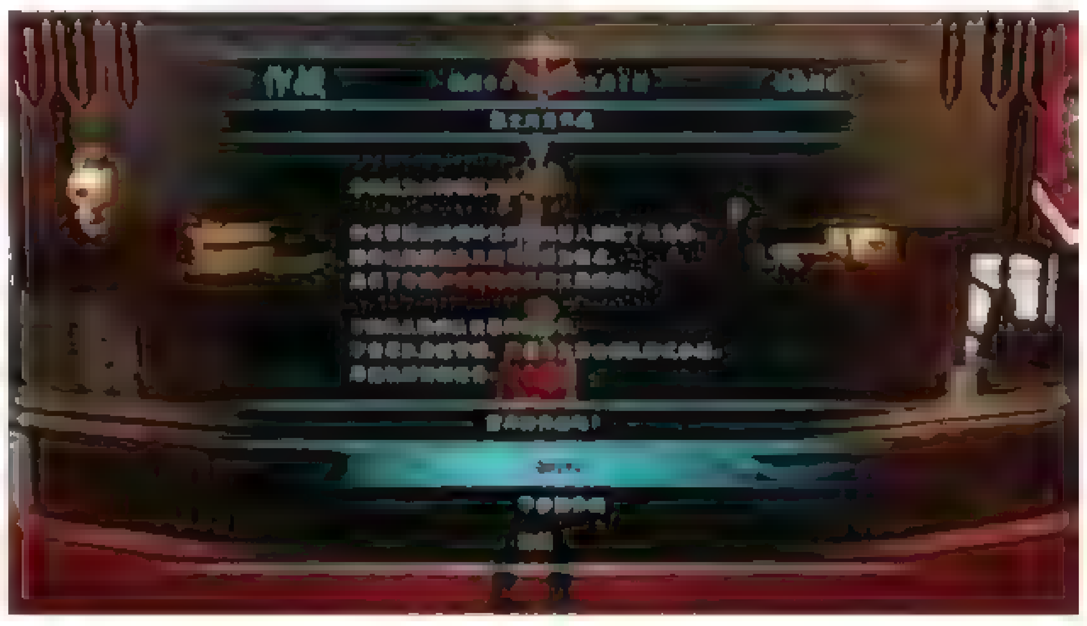
时间消耗

在自由时间里，一天可行动的时间为12小时。进行支线事件、角色对话、出大地图、进行实战演习和莫古琳授课等行动都会让时间流逝。出大地图会消耗6个小时，进行实战演习会在大地图的基础上在加6个小时，也就是说做一次实战演习会消耗12个小时的时间。除此之外的事件触发都只会消耗2个小时的时间。会消耗时间的事件都会有绿色的“！”作为提示，头上有“？”的角色是属于教授玩家游戏教程的NPC，与他们对话时不会消耗时间的。

如果在多周目之后实在是不知道如何打发时间的话，可以到军令部与左上角的NPC对话直接将时间前进至作战当天。

作战

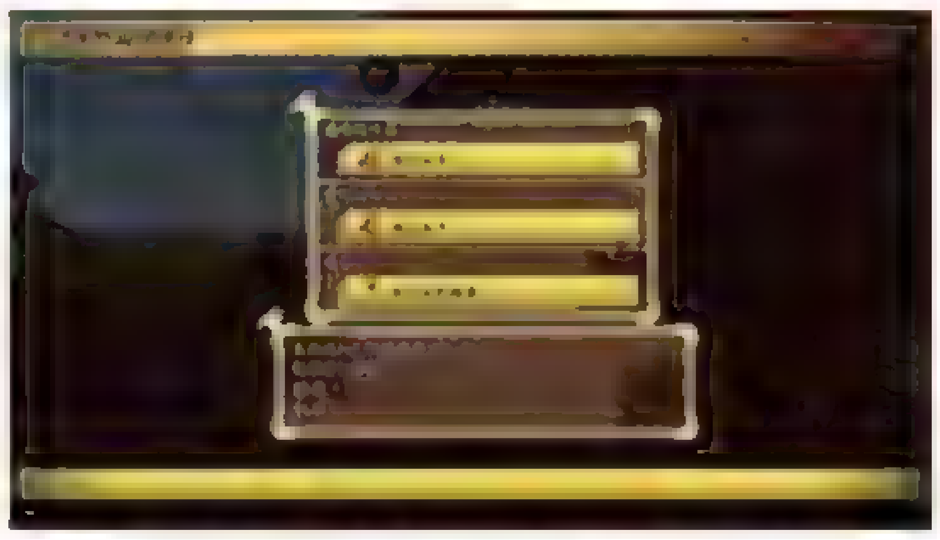
当玩家在流程里进行过一次主线的作战或者实战演习之后，就能够在主标题页面的“作战”页面里读取存档，选择该存档里已经做过的作战或者实战演习进行游玩。期间获得的道具和经验值都可以继承到游戏本篇之中。但是当玩家的存档正处于进行作战或者实战演习的状态时是无法使用该存档来进行过去的“作战”的。



当遇到队友死亡人数太多或者战况极其不利的情况下可以打开菜单选择“中止作战”，这时候就能够回到作战开始前的状态。选择中止作战的话会失去战斗期间获得的道具、生命之源和支援点数，但是会保留经验值与技能点，而全灭的话这一切都不会保留。

陆行鸟饲养

在朱雀的陆行鸟牧场可以进行陆行鸟的饲养，一次饲养需要消耗1只雄性陆行鸟和1只雌性陆行鸟外加一颗蔬菜，在开始饲养之后需要过6个小时才能够获得结果。一般的陆行鸟最多可以进化到“神风陆行鸟”的级别，更高级的陆行鸟需要玩家在入手飞空艇之后在各地进行捕捉后进行饲养才能获得。蔬菜一般是在各城镇里贩卖，更高级别的蔬菜只能通过洞窟迷宫的宝箱刷新甚至是跨周目才能获得。



支线事件

在魔导院内的事件中，会有根据操作角色的不同来决定是否能触发的事件，调查特定的地点或者与特定的角色对话时就会出现切换操作角色的提示，这时候可以通过遗留物终端来进行角色的切换。

除此之外在各城镇里都基本各有一个支线，达成之后大多数情况下可以获得路西的辉石。

世界地图

进入世界地图需要消耗6个小时的时间，当剩余时间小于6个小时的时候就无法走出世界地图。在世界地图里，角色的HP和MP都会默认为全满状态，在地图的战斗结束后都会自动回满，但是无法在大地图上复活死亡的角色。

在世界地图或者身处其他城镇时想要回到魔导院的话，可以直接从菜单中选择“返回魔导院”瞬间飞回去。

特殊任务（S.O.）系统

在魔法局与NPC对话可以开启特殊任务系统（简称S.O.系统）。在进行作战时画面上方就会出现S.O.任务的提示，按下触屏版（VIEW键）就能够打开S.O.任务界面。一般的S.O.任务图标都是白色的，在特定情况下会出现红色的图标，完成这类S.O.任务的话就能够立刻获得特殊报酬，除了武器和饰品之外，还会解锁魔法甚至是军神。

委托

与头上有“委”标志的NPC对话就能够接受委托，一次只能接一个，每次自由时间里接受的委托都必须在时间用完之前完成。

实战演习

从第三章开始，在魔导院的大门前与NPC对话就可以查看目前能进行的实战演习，进行实战演习总共需要花12个小时的时间。在一周目时，各实战演习作战的等级要求都比较高，如果一周目没自信的话可以等到二周目再去打。

体力值的回复 原地站着不动的时候角色的HP就会自动回复，按下L1（LB）收起武器的话就会加快回复速度，如果周围没有敌人的话速度会变得更快。

斗技场

从喷水广场往西边走可以进入斗技场，斗技场可以进行“模拟战斗”和“秘密特训”。

与左边的 NPC 对话可以进行模拟战斗，可参战的角色只有 1 人，战斗对象为 2 个皇国兵与 1 个强化兵的组合，将他们打败并吸收了生命之源后下一批敌人就会马上出现。模拟战斗可以获得少量经验值与生命之源，通过菜单的“中止作战”或者斗技场大门可以停止战斗。当体力为 0 时经验值与生命之源也会保留下来，而且不会导致 GAME OVER。

与右边的 NPC 对话可以进行秘密特训，可参加的角色只有玩家目前操作的角色，在后期等级高难刷级的时候可以使用该功能来给角色攒经验值。秘密特训是在玩家没有进行游戏的时候给角色进行训练，等玩家过了一段时间重新打开游戏的时候角色就能够从其他教官处获得经验值或者提升角色参数。

飞空艇

由于本作有大地图，那么自然就不能少了飞空艇的存在。在一周目时想要入手飞空艇最早也要等到第七章。除此之外还能够在飞空艇起降所与遗留物终端旁边的 NPC 对话，花钱进行飞空艇，不过可移动的范围仅限于朱雀的势力范围内。

流程攻略

一开始选择难度，高清版新增了简单难度，一周目建议选择普通难度开始游戏，困难难度的敌人等级会在原来的基础上 +30 级，二周目通关后解锁噩梦难度，噩梦难度的敌人等级会在原来的基础上 +50 级。等级在遗留物终端可以进行调整，但是在进行战斗时无法改变。

一章 开战、命运的 3 小时

作战 朱雀水晶解放作战

●朱雀门

目前可使用的角色是埃斯、奈因和奎茵，由于该作战是无法反复玩的所以想刷 S 评价的建议小心一些。一周目推荐使用埃斯，回避时有瞬间的无敌效果，自带技能的开放卡组可以回复 HP 和 MP，右摇杆↓ + □键的蓄力攻击速度快而且能打到远处的敌人，后期习惯战斗之后用来抓必杀标记十分有利，唯一的问题就是防御力低。往前走会出现两波杂兵，来到尽头就会出现军官，将其解决即可进入下一区域。

●电梯广场

解决门前的敌人之后朱雀之暗就会出现，由于打不死所以一直回避它的攻击就行了。过一段时间后朱雀之暗自动消失，门前有回复点，调查开关开门。

●交叉桥

正中间有两个敌人，桥的两边有两人，出口左右两边有两人，利用坚壁打掩护来进行远距离攻击。清场完毕后开始剧情，进入下一个地区。

●卢布鲁姆广场

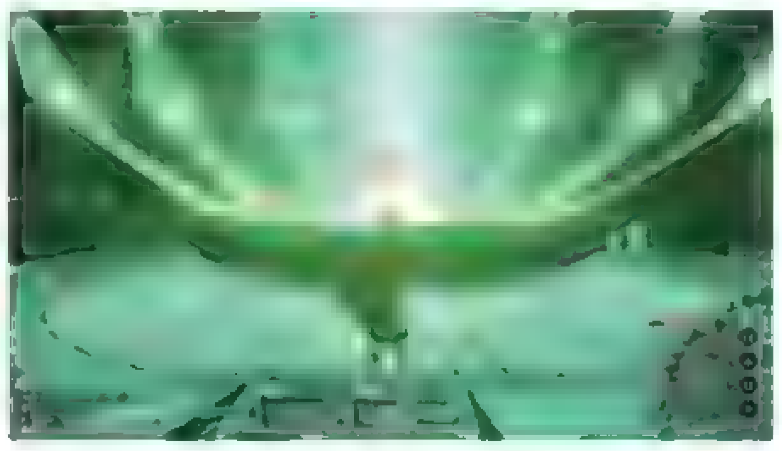
巴哈姆特旁边有遗留物终端，期间有升级的话可以在这里进行角色的成长。从右边的楼梯口进入下一区域。

●飞空艇起降所

利用周围的箱子作为掩体解决周围的白虎士兵，来到开关前时会再出现一波敌人。打开开关之后解锁通路，中途会有两个敌人，来到对面打倒魔导机器，期间从后方的电梯会新出现两个士兵，如果想刷奖杯“询问新人”和“询问专家”的话就不必理会他们，打倒队长之后和投降的士兵对话就能拿到战斗食粮。

●白虎旗舰 内部

电梯上升时会出现 2 个敌人，来到旗舰内部后对面会出现 3 个士兵。



●白虎旗舰 中枢

对面有 2 个士兵，左边有 1 个士兵，右上有 1 个火箭炮兵，需要注意的时火箭炮兵的攻击较强，所以防御魔法坚壁很容易被打破，战斗时尽量别往前冲，利用埃斯的蓄力攻击打远程战即可。继续前进之后又遇到一波敌人，优先解决左上角的火箭炮兵，之后调查最深处的装置。往回走后会再次出现一波敌人，将头目干掉之后沿路回到卢布鲁姆广场，由于生命腕环坏了，所以自动复活的效果消失。

●喷泉广场

广场有 2 个猎手，由于对方活力很强，所以坚壁用了和没用没什么区别，直接一路抓必杀标记将其干掉。

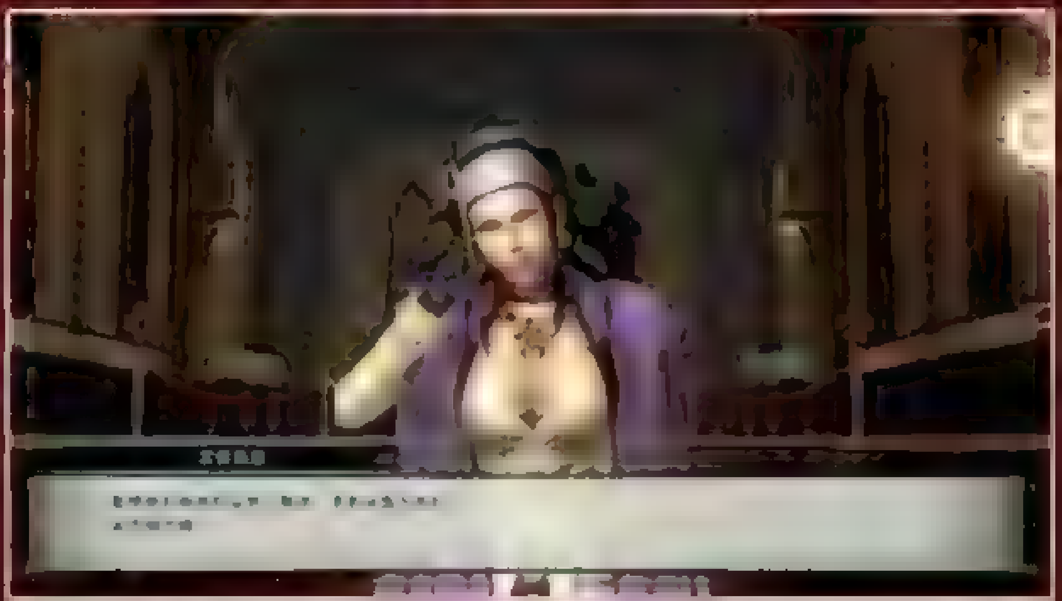
●斗技场

使用军神进行战斗，直接按 R1 键锁定敌人就能够将其一招解决。之后进入第二阶段，需要操作角色抓战乱之剑攻击时的必杀标记才能解决，它放出的光线攻击在角色周围会有光线提示，它进行攻击后的半秒中就是死亡标记出现的时间，一边闪避一边看准死亡标记来进行攻击即可。

战后在广场听完校长说话自动剧情，不想听的话直接切换地图，悲催的玄武又被炸了，然后进入第二章。

二章 当朱雀之旗升起之际

进入大厅来到走廊触发剧情，进入 0 班教室，来到讲台触发剧情，马奇纳和蕾姆入队。出门时会触发莫古琳的剧情，和亚莉雅对话可以进行药品的补给。从后院进入墓地触发剧情，回到教室之后在走廊触发剧情。这时候可以在朱雀里四处逛逛，触发有绿色“！”标志的事件会自动经过 2 小时，时间用完之后会自动进行主线，和所有莫古利对话可以拿到一个奖杯。在魔法局与魔法局副局长对话开启“S.O.S 系统”，在战斗时就能够接下各种各样的挑战任务了。



TIPS 战斗时进行角色切换的话会消耗技能值。

目前可触发的事件	天台（操作马奇纳以外的角色）、魔法局（使用蕾姆或者马奇纳触发对话的话剧情会有变化）、后院（操作马奇纳或者蕾姆）

时间用完后回到0班教室和暮雨对话，这时候可以使用"魔导院的支援"机能了，从正门出发，这时可以在大地图练一下级，靠近马克泰开始作战。

作战 初次上阵的候补生

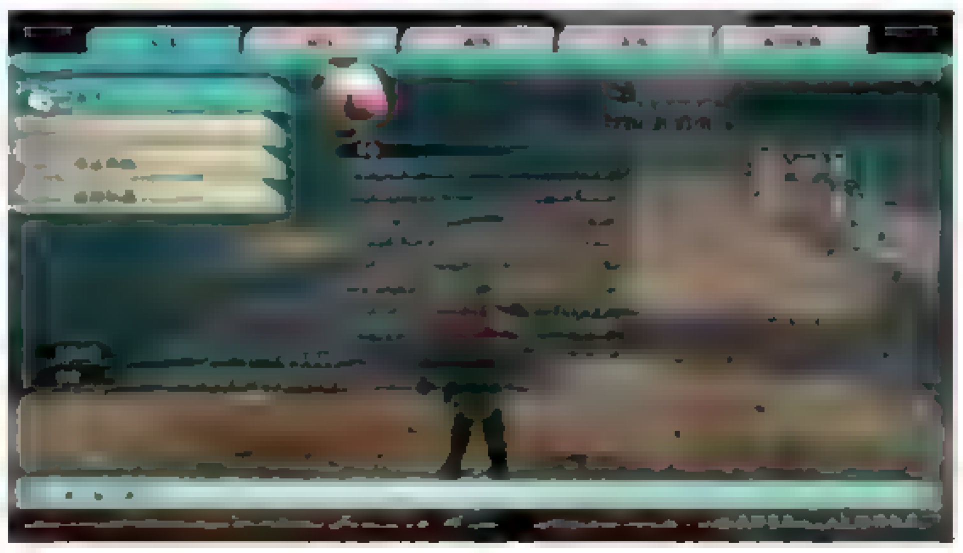
●马克泰 市区【1】&马克泰 市区【2】

解决所有敌人即可。

●马克泰 皇国军防御线

解决掉3个自动炮台之后敌人的头目就会出现。

●马克泰 市区【6】



优先干掉天台上的敌人，因为就算先干掉头目，我方角色也无法与上方的敌人对话拿到道具，所以解决掉直接拿生命之源反而更划算一些。

●马克泰 皇国军司令部前

周围的杂兵是会不断出现的，所以直接把中间的魔导机器干掉即可。

战后返回卢布鲁姆，可以在0班教室听莫古琳讲课来提升角色的能力参数，不过这也是会消耗时间的。

卡兹萨和艾米娜的连续事件是只有在每天剩余时间为6小时以下的时候才能触发。

目前可触发的事件	正门、、喷泉广场（右下的学生和星姬）、飞空艇起降所、大厅、水晶馆、0组教室、武装第六研究所、小餐厅（卡尔拉）、阳台（莫古利、马奇纳与蕾姆）、喷泉广场·蕾姆（触发上一个事件之后）、阳台·艾米娜（剩余6小时后出现）、武装第六研究所·卡兹萨（剩余6小时后出现，有两次）、后院（二周目出现）

接下来的战斗是地区压制战，高清版可以选择不参加战斗，不过这样也无法获得报酬。走出大地图之后就开始战斗。

作战 国土光复作战

胜利条件	占领"克尔西"	失败条件	"马克泰"被占领

地区压制战时大部分时候只能操作一个角色，建议使用埃斯、托雷等擅长远距离攻击的角色。

首先占领第一阵地，玩家的角色不能直接攻击阵地，但是可以攻击从阵地里出来的敌人，提前将敌人干掉的话我方的部队就能够去包围阵地。占领阵地之后出现特殊任务，摧毁附近森林里的自动炮台，然后让第一阵

地进攻亚库维。亚库维的障壁解除之后就能够进去战斗，在5分钟内干掉敌人的头目，然后打皇国兵收集5个生命之源即可。战后获得亚库维的指挥权，建议先将第二阵地打下之后再去攻占克尔西，期间敌人会从克尔西派出勇士军团出击，让距离克尔西较近的第一阵地派出雷部队去攻打克尔西，然后自己将那些跑出来的勇士军团干掉。突入克尔西之后在最深处干掉敌人即可。

回到卢布鲁姆，解锁委托系统和斗技场，这时候可以自由出入大地图了，不过出大地图需要消耗6小时的时间。在陆行鸟牧场可以使用蔬菜来繁殖陆行鸟。在走廊触发剧情，进入古旧水晶馆，调查中心的装置就可以进行魔法炼成。

目前可触发的事件	魔法局（埃斯限定）、大厅、0班教室·马奇纳（操作马奇纳的话对象会变成蕾姆）、喷泉广场、军令部第二作战科（有2个）、飞空艇起降所、沙龙、小餐厅（有2个）

时间用完之后回到0班教室和暮雨对话触发剧情，然后从大地图前往托格雷斯要塞（地图上有标示），这时地图上会出现很多Lv99的敌人，一周目时就绕着走吧。

作战 托格雷斯要塞攻坚战

参战人员建议至少有一个远距离攻击型的。

●外缘区域 正门外

干掉面前的两波敌人后在门前会遇到敌人的头部。

●外缘区域 正面台阶

利用坚壁来抵挡敌人的枪弹，干掉左上方的头目即可结束战斗，

●外缘区域 西侧台阶

格雷姆会被召唤出来，二周目有这个实力的话可以挑战一下，一周目时建议直奔目的地。

●外缘区域 北门

把敌人的头目干掉即可。

●中枢区域 第二研究所

这里有一个遗留物终端和回复点，周围地板上有4个身份牌。

●中枢区域 资材放置处

干掉敌人的头目可以速战速决。

●中枢区域 回廊

周围比较窄，建议用魔法或者范围技来进行战斗。

●中枢区域 样本保管所

和小春对话之后解锁军神召唤系统，之后会出现一堆敌人。

●中枢区域 动力室大门

干掉后方的防御壁直接进入动力室。

●中枢区域 动力室

调查正中央的装置后周边会出现遗留物终端和恢复点，沿路返回。

●中枢区域 动力室大门

干掉敌人头目。

●中枢区域 入口

干掉所有敌人。

●中枢区域 正面台阶&外缘区域西侧台阶

返回到之前第一次见到格雷姆的地方，干掉地面的敌人和空中的飞行舰，从之前被格雷姆挡着的楼梯过去。

●内缘区域 西侧台阶

干掉所有的士兵和勇士，最后会出现敌人的头目。

●内缘区域 南侧通道

干掉台阶上的强化版和飞空艇之后敌人的头目就会出现。

●内缘区域 东侧台阶

干掉入口附近的士兵，继续前进之后可以看到敌人的头目。

●内缘区域 北侧台阶

楼梯上有两个士兵和一台魔导兵器，将它们打倒之后又会出现一波敌人。

●通道

中间有遗留物终端和回复点。

●皇国军司令部

一路往上方走干掉司令官。最后进入BOSS战，BOSS的移动速度很快，让远距离攻击型角色尽量保持距离来进行攻击，多注意闪避它的冲刺攻击就没多大威胁了。

三章 大规模破坏兵器的时代

去军令部第二作战科和暮雨对话，解锁合体技"三位一体"和实战演习。完成"与苍龙的共同战线"的话可以在主线之前提前解锁朱雀的飞空艇（可快速移动）。

TIPS 在战斗时直接打开菜单是不会暂停游戏的，不过在大地图或者进行区域压制战时打开整体地图的话游戏会暂停。

目前可触发的事件	军令部第二作战科（朱雀士兵与托雷）、喷泉广场、飞空艇起降所、水晶馆（立花与久远）、后院（凯特与长椅，长椅是埃斯限定）、魔法局（蕾姆限定）、武装第六研究所、沙龙（卡尔拉和赤木）、正门

到时间之后从大地图前往伊斯卡地区。

作战 伊斯卡潜入命令

●伊斯卡下水道 第九一区域&伊斯卡下水道 第九二区域

进入第九二区域调查左边的开关放水，对面有三个敌人。

●伊斯卡下水道 第九三区域

干掉所有敌人，往右边前进。

●伊斯卡下水道 动力区【东】

干掉所有敌人之后到上方调查装置。回到第九三区域之后直走。

●伊斯卡下水道 第九四区域&伊斯卡下水道 第九五区域

在第九四区域干掉敌人后先前往第九五区域，直走到尽头调查开关放水，然后前往左边的区域。

●伊斯卡下水道 动力区【南】

进入之后会出现几个敌人，调查装置之后又会出现一批敌人。回到伊斯卡下水道 第九四区域。

●伊斯卡下水道 第九四区域

之前调查开关之后这时候可以前往对面了，同时会出现一批敌人。

●伊斯卡下水道 第九六区域&伊斯卡下水道 第九七区域

沿路解决敌人。

●伊斯卡下水道 动力区【北】

解决完敌人之后调查装置，返回伊斯卡下水道 第九六区域。

●伊斯卡下水道 第九六区域

调查北边的门。

●伊斯卡下水道 第一三九区域

有遗留物终端和回复点。

●伊斯卡下水道 第一四二区域

需要在 25 分钟内完成任务，时间很充足。干掉敌人之后前进。

●伊斯卡下水道 第一四三区域

调查开关之后会不断涌出敌人。

●伊斯卡下水道 第一四六区域

来到尽头时会出现皇国兵。

●伊斯卡下水道 第一四七区域&伊斯卡下水道 第一四八区域

干掉所有敌人之后才能前进，道路比较狭窄所以多注意回避。

●伊斯卡下水道 第一四九区域

中途有一个回复点，干掉敌人头目即可。

●伊斯卡下水道 第一五一区域&伊斯卡下水道 第二七区域&伊斯卡下水道 第二八区域

干掉所有敌人之后前进。

●伊斯卡下水道 出口

干掉出口附近的头目即可结束战斗。

●伊斯卡 市区

门口有一个回复点。

●伊斯卡 皇国军司令部

干掉所有敌人之后 BOSS 就会出现。

完成魔法局的委托可以解锁“究极魔法 朱雀”。

目前可触发的事件	大厅、喷泉广场、飞空艇起降所、后院（奈因与长椅，长椅是埃斯限定）、军令部第二作战科、武装第六研究所、沙龙、魔法局、小餐厅（卡尔拉与杰克）、阳台（操作马奇纳或者蕾姆）

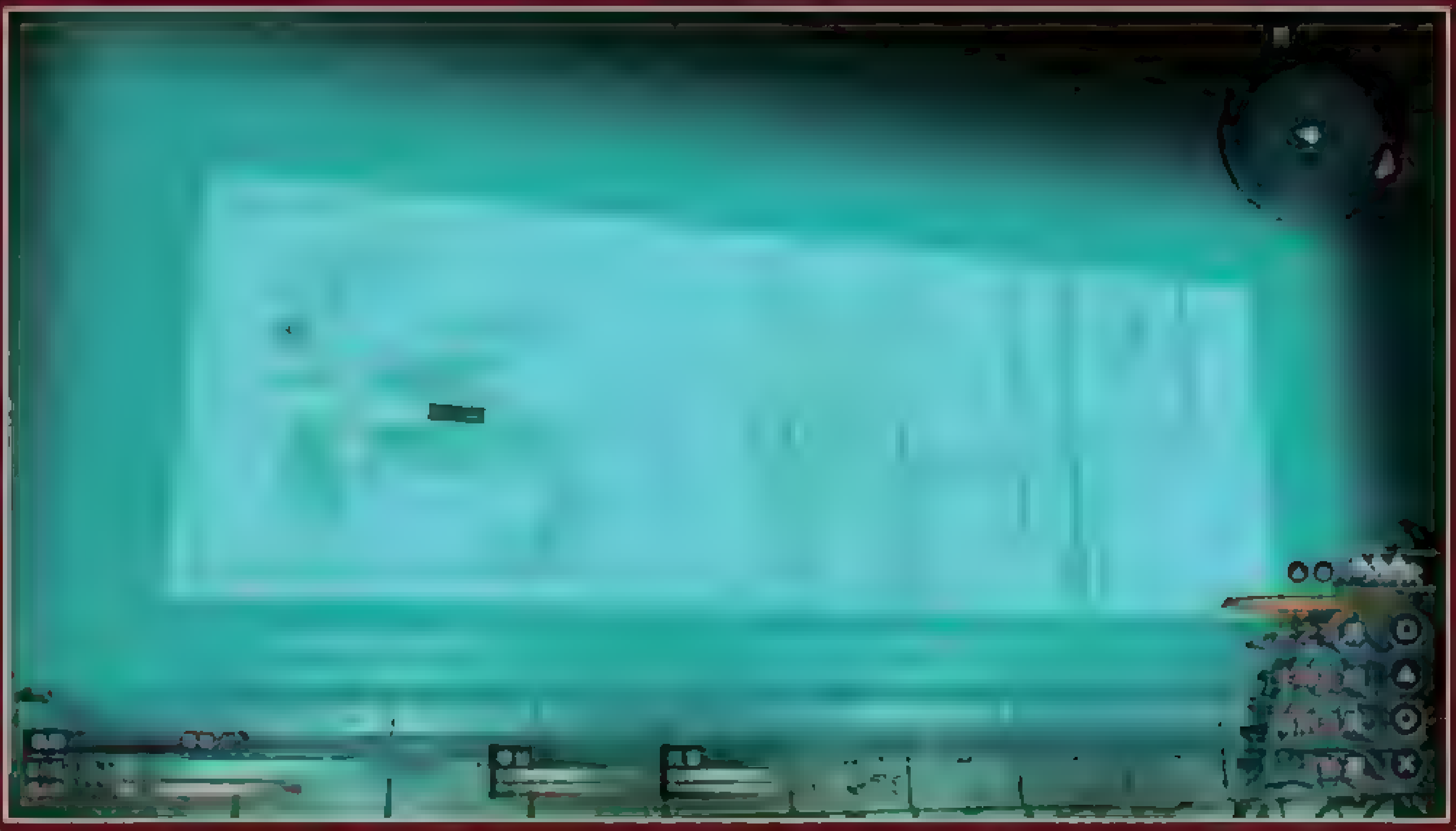
作战日当天去 0 班教室与暮雨对话，然后前往伊斯卡地区的洛克尔与纳吉对话开始作战任务。

作战 魔导机甲破坏指令

需要操作魔导机甲进行移动，在燃料用完之前前往皇都。

●开发栋 资材集聚地

如果不执著于完成 S.O. 任务的话可以考虑一路打过去。来到走廊尽头之后触发剧情，往回走在门口附近使用爬梯下去。



●下水道

一周目时需要注意一下的是这里的下水道一定几率会出现 LV99 的龙型魔物（困难模式下是 LV109），等级不够高的话建议绕道走。一路上按照地图提示走即可，这里的魔物是会无限出现的，日后可以用来刷 SPP 点数。

●研究栋 第16保管室

这里有遗留物终端和回复点。

●研究栋 构件仓库【1】

和开发栋 资材集聚地一样，不执著于完成 S.O. 任务的话可以考虑一路打过去，需要分别去三个研究室搞破坏，距离最近的就是感应器研究室。

●研究栋 感应器研究室

不想让杂兵出来的话就接下这里的 S.O. 任务，然后去破坏掉警报器，干掉研究员可以获得认证卡，调查电脑之后返回构件仓库【1】。

●研究栋 构件仓库【1】

上楼前往构件仓库【3】。

●研究栋 构件仓库【3】

按照地图标示来到平衡器研究室。

●研究栋 平衡器研究室

和之前一样，干掉研究员获得认证卡，不过这里的 S.O. 任务没有藏匿效果所以想要达成的话建议从左手边的入口进攻。

●研究栋 构件仓库【3】

按照地图提示前往构件仓库【2】.

●研究栋 构件仓库【2】

靠右边走来到装甲研究室。

●研究栋 装甲研究室

从左手边的入口进入可以在警报响起前干掉所有人，拿到认证卡之后调查电脑。

●研究栋 构件仓库【2】&研究栋 构件仓库【1】

回到构件仓库【1】进入地图标示的大门。

●研究栋 外围

有遗留物终端和回复点。

●研究栋 通道

剧情后干掉敌人。

●开发栋 钢机运输路

进门后往反方向走干掉敌人头目即可。

●开发栋 第61工厂

干掉所有敌人。

●开发栋 第68工厂

来到深处的房间干掉敌人的头目。

●开发栋 第21保管室

有遗留物终端和回复点。

●开发栋 钢机运输路【2】

如果身上没有带有复活效果的道具，建议换一个不常用的角色来当领队人员，来到道路尽头会触发剧情杀，等战斗结束后再换上常用角色。

●开发栋 第71工厂

把敌人消灭掉一定程度后头目就会出现。

●开发栋 第105工厂

干掉所有敌人。

●开发栋 警备用魔导机甲机库

有遗留物终端和回复点。

开门之后需要与魔导机甲进行战斗，两边的皇国兵会不断地坐上机甲，将他们干掉的话机甲就不会启动。战后还会有一波敌人，将头目干掉即可，要注意的是头目死的时候会自爆。战后会出现遗留物终端和回复点，建议换上远距离攻击型的角色。

●开发栋 第9机库

BOSS 战，队友比较容易死，要注意 BOSS 的敲打攻击，使用远距离角色时也要注意闪躲。莫古琳会提示玩家逃离通道或者进入通道，看准莫古琳的提示来行动就行了。

战后与鲁西对决，不过对方等级太高我们也打不过，如果不追求达成 S.O.S. 任务的话一路躲，当他使用光柱时躲到墙角就可以远离危机，等到剧情提示出来为止。

TIPS 在区域压制战时无法使用技能和防御指令，只能进行普通攻击和魔法攻击。

四章 最后的女王、化为乌有

有 12 小时的活动时间，从阿玛尔达旅馆 来宾室出去之后就无法回来了。

目前可触发的事件	阿玛尔达旅馆 来宾室（3个）、阿玛尔达旅馆、0709地区（3个）、0711地区（3个）、0714地区（2个）

用完时间后与门口的 NPC 对话自动进行剧情。

作战 帝都脱出作战

●**阿玛尔达旅馆 前厅**

干掉所有敌人。

●**阿玛尔达旅馆 大厅**

有遗留物终端和回复点。

●**阿玛尔达旅馆前**

干掉第一波敌人和出口前的头目。

●**0709地区**

干掉所有敌人

●**0711地区**

干掉第一波敌人和出口前的头目。

●**0714地区**

干掉第一波敌人和出口前的头目。

●**0720地区**

有遗留物终端和回复点。

●**0722地区**

干掉第一波敌人和出口前的头目。

●**0723地区**

干掉头目即可。

●**0724地区**

这时会出现新敌人“特殊者阿卡多”，这家伙动作比较迟钝，但是皮糙肉厚，一周目时建议有多远躲多远，它会跨地图进行追击，一周目时需要注意一下。

●**0725地区**

干掉头目即可。

●**0726地区**

干掉所有敌人。

●**0727地区**

干掉所有敌人，调查门之后往回走。经由 0726 地区进入 0728 地区。

●**0728地区**

干掉头目拿到钥匙，回到 0727 地区调查门。

●**0729地区**

有遗留物终端和回复点。

●**0730地区**

在三分钟内干掉敌人头目后跑到列车顶上。

●**帝都铁路 列车上**

有遗留物终端和回复点。一路上干掉敌人后放下桥前进。

●**3348地区**

有遗留物终端和回复点。干掉所有敌人。

●**3349地区**

干掉第一波敌人和出口前的头目。

●**3350地区**

出现新敌人“金刚杵”，一周目比较难打，这里的过关方法是跑到挡路的卡车旁边，等敌人发射飞弹将卡车炸飞即可，重复两次就能进入下一个区域。

●**A13大楼 大厅**

等金刚杵爬到上方进行轰炸之后就能够继续前进了。

●**A13大楼 1楼**

有遗留物终端和回复点。

●**A13大楼 2楼**

干掉雪巨人。

●**A13大楼 物资运入道路**

干掉所有敌人。

●**A13大楼 电梯大厅**

干掉贝希摩斯和敌人头目，由于地方比较狭窄，建议战斗时多注意站位。

●**A13大楼 天台**

有遗留物终端和回复点。

●**A13大楼 外侧台阶**

干掉所有敌人之后金刚杵会出来捣乱，将其击退后继续前进。

●**3352地区**

干掉第一波敌人和出口前的头目。出口有回复点。

●**3360地区**

有遗留物终端和回复点，一周目 MP 上限不高或者 MP 回复药不足的情况下建议将操作角色换成远距离攻击角色。

正式与金刚杵对决，多注意对方的炮弹来进行闪避，尽量瞄准强击标记，等把它的 HP 打光之后它会瘫痪，这时候会出现必杀标记，将其干掉。

剧情后自动移动到旧洛力卡同盟领地 废屋。

目前可触发的事件	凯特、蒂丝、奎茵、辛柯

用完时间之后自动剧情。走出废屋后往地图标示的方向前往尤汗拉地区，路上注意那些 LV99 的敌人。

五章 第一次袭德卡会战

目前可触发的事件	后院、军令部第二作战科（马奇纳限定）、水晶馆、小餐厅（艾拉、卡尔拉和莫古利）、沙龙、阳台、飞空艇起降所（亮和林德）

到时间之后去 0 组与暮雨对话开始主线作战。本战久违的地区压制战，本战没有什么特殊奖励，如果嫌麻烦的话可以选择不打。

走出大地图，往东边走开始作战。

作战 艾伊波夺回作战

胜利条件	占领“艾伊波”	失败条件	“朱雀军司令部”被占领

1 占领第一阵地和第二阵地

2 在一分半钟之内守住朱雀军司令部

③干掉费斯上校

4 占领托古亚

5 占领第四阵地和第五阵地，包抄艾伊波

⑥干掉费斯上校，占领艾伊波

马奇纳暂时离队。本次自由时间较长，建议各位至少将六个角色的等级练平均一些。

目前可触发的事件	后院、水晶馆、军令部第二作战科、喷水广场（朱雀兵和矢野）、飞空艇起降所（睦月和勤务兵）、正门、小餐厅、沙龙、阳台

到时间之后去飞空艇起降所触发剧情。这次战斗要分成两队人来进行作战，首先要选择前往白虎方的队员，然后选择前往青龙方的队员，建议每队至少有一个远距离攻击型的角色。建议将主力放在青龙方，因为这一方的队员会在战后与白虎方汇合。

作战 袭德卡会战

●**飞空艇・秋霜 甲板**

使用旁边的炮台在限定时间内将空中的龙打掉，之后在甲板上与龙进行战斗，战后继续用炮台打龙。之后五星龙会出现，如果想完成 S.O. 任务的话就一直躲攻击就行了。将它的第一条 HP 打掉就能继续剧情。

●**迫降地点**

有遗留物终端和回复点。

●**冰之道【1】**

干掉所有敌人。

●**冰之道【2】**

干掉第一波敌人和敌人的头目。

●**冰之道【3】**

干掉所有敌人。

●**冰之道【4】**

一周目时尽量别靠近，直奔目的地即可。

TIPS 在进行区域压制战时莫古琳会发布一些特别任务，完成之后可以获得特别的报酬。

●朱雀军 临时指挥部

干掉敌人的头目，在出口和纳吉对话。继续往前走有遗留物终端和回复点。

●前往夕云之路【1】

干掉所有敌人。

●前往夕云之路【2】

干掉敌人头目，在出口有回复点。

●大冰原

干掉所有敌人。

●夕云 坠落现场

有遗留物终端和回复点。

●夕云 舰内

干掉所有敌人，瞄准龙背上的龙骑士山楂，在一分钟内前往朱雀军 防卫地点【中央】。

●朱雀军 防卫地点【中央】

干掉所有敌人，瞄准龙背上的龙骑士山楂，在一分钟内前往朱雀军 防卫地点【南侧】。

●朱雀军 防卫地点【南侧】

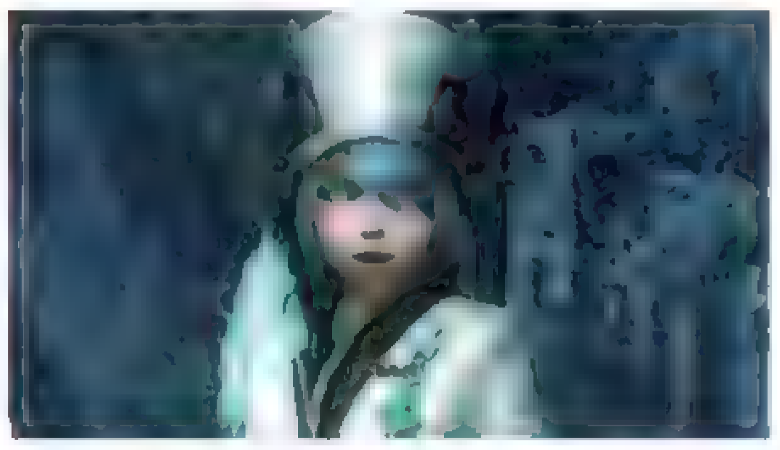
干掉所有敌人，瞄准龙背上的龙骑士山楂，在一分钟内前往朱雀军 防卫地点【西侧】。

●朱雀军 防卫地点【西侧】

干掉所有敌人，瞄准龙背上的龙骑士山楂，在一分钟内前往朱雀军 防卫地点【东侧】。

●朱雀军 防卫地点【东侧】

干掉所有敌人，瞄准龙背上的龙骑士山楂。沿路返回朱雀军临时指挥部。



●大冰原

干掉飞龙，比较快的方法是直接用远距离攻击型的角色打龙背上的龙骑士山楂。

●青龙飞空艇 靠岸地点

有遗留物终端和回复点。往前走触发剧情。

●青龙飞空艇 第一层

干掉所有敌人，往右边走进入第二层。

●青龙飞空艇 第二层

干掉所有敌人，中途看到地上有个闪光点时一边闪避一边移动，青龙人直接从地上冒出来的话会直接把角色给秒杀掉，往右边走进入第三层。

●青龙飞空艇 第三层

干掉所有敌人，往右边走进入第三层。

●青龙飞空艇 最下层

往前走触发剧情，干掉所有敌人，要小心别被敌人抓住。

●朱雀军 临时指挥部

有遗留物终端和回复点。跟着纳吉前进。

●崩坏云层

干掉所有敌人。

●逃生艇停泊处

干掉所有敌人。战后出现有遗留物终端和回复点。

●黑暗的冰原

如果不执著于完成 S.O. 任务的话可以直接让星姬把所有人一掌拍死然后剧情强制召唤巴哈姆特来打。

六章 死之大地 卡里亚的决断

作战 大桥突入作战

●朱雀军 出击据点

出口有遗留物终端，和莫古琳对话可以进行模拟战斗，和勤务兵或立花对话可以进行补给。和暮雨对话开始作战，这时候可以将青龙方的五个队员带回来，由于对方有水晶干扰器，所以蕾姆无法使用魔法。

●朱雀军 最终防线&朱雀军 第二防线

干掉所有敌人。

●朱雀军 第一防线

干掉所有敌人，不执著于S.O. 任务的话直接在后方用远距离攻击型角色来打。

●国境平原

有遗留物终端和回复点。

●朱雀军 阵地原址

干掉敌人头目。

●大桥 东岸

干掉所有敌人之后敌人头目会出现。

●大桥

干掉所有敌人，远距离攻击型角色比较能派得上用场，因为很多敌人都是在远处，中间有回复点，最后会出现敌人头目。干掉后最后会出现遗留物终端和回复点。之后要分成两队来进行战斗，建议留一个远距离攻击型角色，因为之后会遇上飞行型的魔导机器，分出来的那个角色需要一个人战斗，所以建议用玩家自己耍得最顺手的那位。

●大桥 东岸

干掉所有敌人，如果使用的是远距离攻击型角色的话可以站在栏杆后面召唤坚壁来原地不动站着打。敌人打倒一定程度之后头目就会出现。

●大桥 西岸

把敌人头目干掉即可，之后队伍汇合。剧情后出现遗留物终端和回复点。

●皇国军 要塞地带【1】

干掉所有敌人。

●皇国军 要塞地带【2】

干掉所有敌人。

●皇国军 第六八〇航空基地【1】

撑两分钟，干掉所有敌人。

●皇国军 野战重炮阵地

有遗留物终端和回复点。

●皇国军 炮兵队机关区

魔导兵器，最后出现敌人头目。干掉头目之后要求在八分钟内逃离至指定地点，路上的敌人可以打也可以不打，如果想刷S评价的话最好速战速决。

●皇国军 野战重炮阵地&皇国军第六八〇航空基地【1】&皇国军要塞地带【2】&皇国军 要塞地带【1】

干掉所有敌人。

●大桥 西岸

有遗留物终端和回复点，之后是BOSS战。

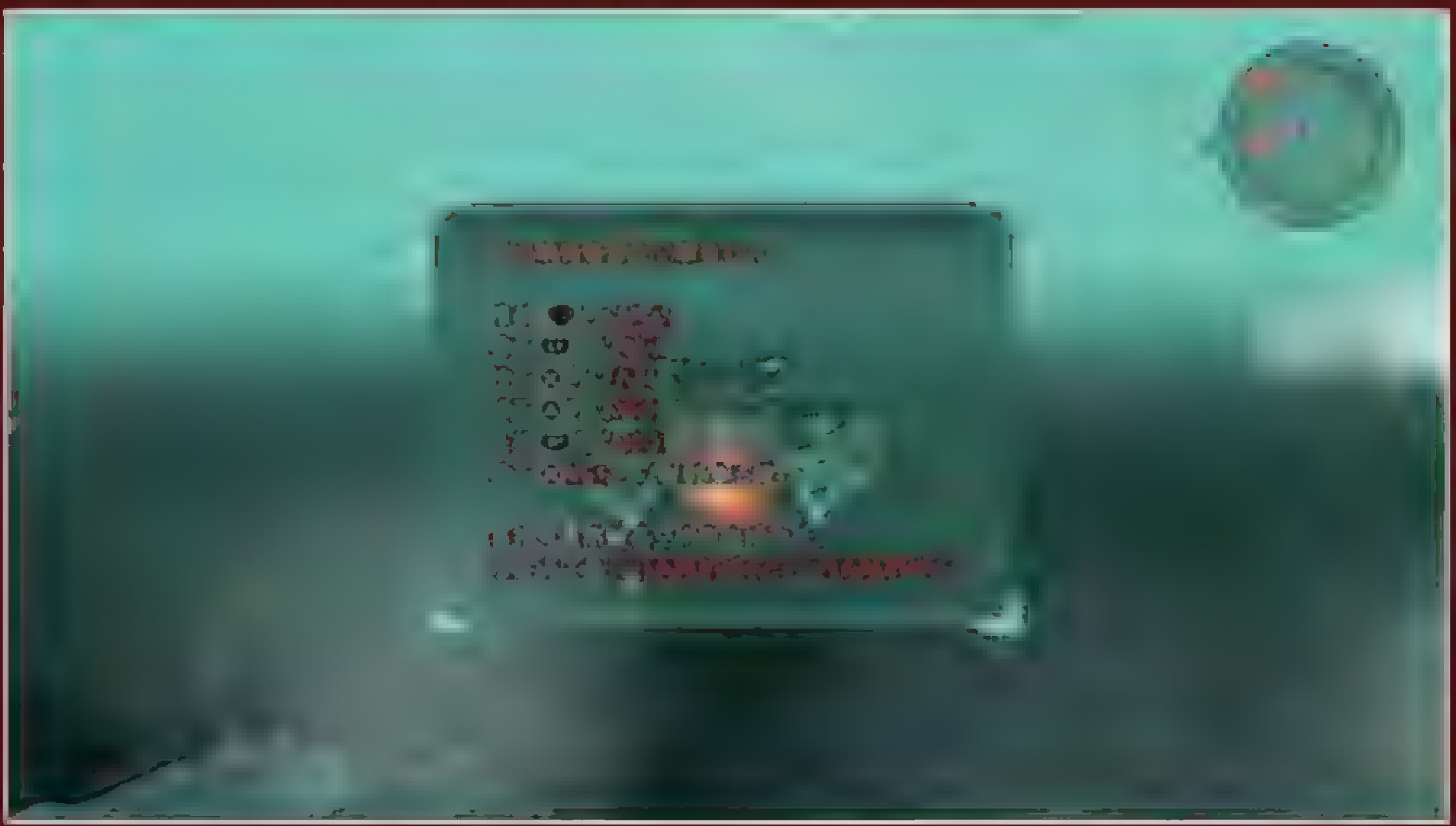
●大桥

一般攻击对吉尔加美什产生不了作用，只能瞄准强击标记和必杀标记来攻击。

七章 水晶的兴亡～无尽的战争

马奇纳归队。

这时候如果等级足够的话可以去拿飞空艇。依次完成实战演习"机密文件获得作战"、"侦查皇国军的动向"、"决战之地【阿兹尔】"、"俘虏救出战"后，经由塞特美地区的中央南部山洞进入西内谢尔地区，继续往南走进入毁灭的瓦伊尔之地，一路骑陆行鸟避开在地图上徘徊的贝爷（如果没有好用的陆行鸟的话就去买四个传送石，碰上贝爷就马上用），来到最南端的静寂洞窟。将里面的敌人全部干掉并启动各个房间的装置之后就能够拿到飞空艇了，在学校的飞空艇起降所里也能够自由使用我们自己的飞空艇。一周目时拿到飞空艇的话在二周目一开始就能用，不过飞空艇只能降落在朱雀占领的区域里。



目前可触发的事件	0组教室、后院（马奇纳和墓地）、走廊（只有在之前全部触发过纳吉的事件并完成了他的委托才会出现）、古旧水晶馆、水晶馆、正门、飞空艇起降所、军令部第二作战科、武装第六研究所（只有在之前全部触发过林德的事件并完成了他的委托才会出现）、沙龙

TIPS 在飞空艇模式下击落空中的敌人可以获得基尔奖励。

从大地图前往莱洛奇州开始地区压制战。

作战 王国最后之日

1 击退大空龙
2 占领沙卡拉
3 干掉大空龙
4 占领第三、第四阵地
5 占领莱洛奇
6 前往王都

目前可触发的事件	0组教室（冬贝利和蒂丝）、后院（埃斯和墓地）、走廊（只有在之前全部触发过久远的事件并完成了他的委托才会出现）、飞空艇起降所、武装第六研究所、沙龙、小餐厅（只有在之前全部触发过卡尔拉的事件并完成了他的委托才会出现）

在作战日当天去军令部与军令部部长对话，回到0组教室，走出大门之后马奇纳永久离队，从飞空艇起降所前往目的地。

作战 帝都攻坚作战

干掉BOSS即可，BOSS动作速度很快，而且魔法耐性很高，战斗时别太贪刀。后期等级够高的话可以用这个作战来刷“一骑当千之证”这类奖杯/成就。

战后步行（或者骑陆行鸟）回朱雀。

最终章 名为菲尼斯的判决

蕾姆永久离队。

广场的战斗之后敌人消失，回到0组教室，往前走继续出发剧情，之后去军令部去纳吉对话，去大厅与朱雀武官对话，再回去与纳吉对话，之后去0组和奎茵对话。星姬来到大厅，与她对话开始最终战。

目前可触发的事件	0组教室、军令部第二作战科（勤务兵、睦月和林德）、水晶馆（卡尔拉和久远）

万魔殿

●万魔殿 加冕的宫殿

需要分两个小队来分头行动，建议每队留一个远程、一个近战和一个主力魔法的角色。左右有两扇门，一队进入其中一边之后，另一队只能往另一边走。

这里的敌人等级都是以队伍全员的平均等级来算的。在打倒露露萨斯的战士之后需要马上把它们的生命之源拔出来，否则它们会一直复活。

●罪过的宫殿（右边的门）

需要在10分钟内干掉所有敌人。

●罪过的宫殿（左边的门）

撑过2分13秒。

●暗示的走廊（右边）&默示的走廊（右边）

使用攻击点亮四个烛台，然后干掉倒露露萨斯的战士和墙上的四个眼睛。

●宿缘的间隙（右边）&启示的走廊（右边）

走到门前切换到另一边。

●暗示的走廊（左边）&默示的走廊（左边）

让操作角色无伤通过两次走廊，一路闪避过去就行了。

●宿缘的间隙（左边）&启示的走廊（左边）

在门前与之前的队伍汇合。干掉突然出现的铁巨人，将它的HP打掉之后无法立刻打死它，只有在它的攻击后出现必杀标记时才能将其干掉。

●万象之间

出门时出现选项，选择“成为鲁西拯救朱雀”的话就会进入与露露萨斯的战士们的永无止境的战斗之中，被干掉之后解锁一个影像，如果要继续玩的话就选择“作为人类生存下去”。剧情后在房间中间有遗留物终端。

●预示的走廊

要在10分钟内收集7个生命之源。最短的路线是右、左、右、上、左，沿路将敌人都干掉。

●暗示的走廊

依然是分成两边前进。

●显示的走廊（左边的门）

使用操作角色只用魔法攻击干掉所有敌人。

●呈现的走廊（右边的门）

干掉所有的敌人，需要注意的是站在冒红光的地板上会不断掉HP，只能不断闪避来进行移动。

●默示的走廊（左边）&圆舞的宫殿（左边）

使用操作角色只用物理攻击干掉所有敌人。

●宿缘的间隙（左边）&启示的走廊（左边）

走到门前切换到另一边。

●默示的走廊（右边）&圆舞的宫殿（右边）

破坏周围的四根圆柱，让有火焰的通路正对着出口。建议先解决魔方，然后解决露露萨斯的战士。打掉三根圆柱，留下靠近纹章的拿一根，等火焰移动到纹章所在的位置时打掉最后一根圆柱。

●宿缘的间隙（右边）&启示的走廊（右边）

在门前与之前的队伍汇合，干掉突然出现的贝希摩斯。

●生命之间

房间中间有遗留物终端。

●垂示的走廊

干掉所有的敌人。

●灭尽之门

房间中间有遗留物终端。需要进入四个门分别打一场BOSS战。

●灭尽的拜殿【1】

消灭所有敌人。第一张地图需要在至少有一个NPC幸存的情况下消灭所有敌人。

●灭尽的拜殿【2】

消灭所有敌人。第一张地图里要在操作角色存活的情况下干掉所有敌人。

●灭尽的拜殿【3】

对战吉尔伽美什，一个人出战会比较方便，建议用装上了防御魔法“躲避”的埃斯或者时装备了技能“梦幻斗舞”的艾特。

●灭尽的拜殿【4】

消灭所有敌人。第一个地图的敌人是隐匿状态，用锁定来瞄准就行了。

●灭尽之门

打过四个门之后就能继续前进了。

●再生的螺旋

在被水淹没前爬到顶层，来到顶层时全员强制死亡。

●万魔殿 降神殿

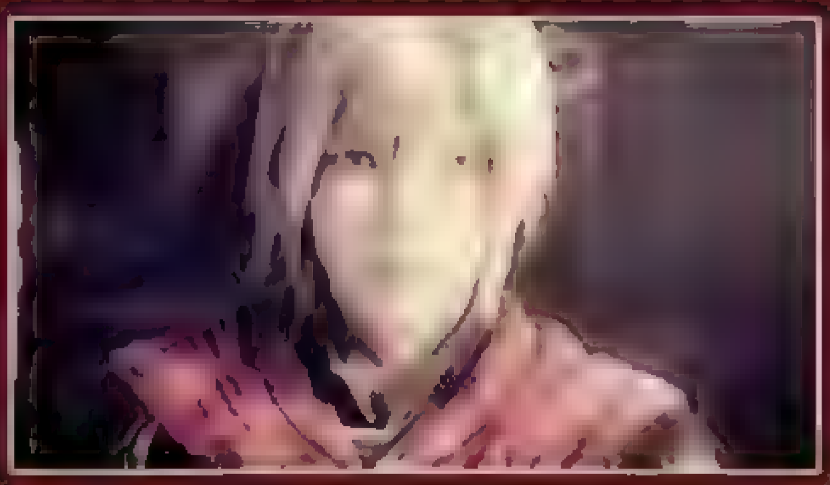
走路会变得很慢，HP是无法回复的，走到尽头就行了，在水晶下可以捡到两个辉石。

来到下一个区域，有一个遗留物终端。这里的遗留物终端是这个迷宫的最后一个终端，建议把自己中意的角色换下去，换上其他角色作为主攻。

●神圣的领域

让所有的人去送死，最后一个死的角色在剧情时会有台词变化，建议将中意的角色留到最后。

剧情之后全员复活，一次只能上场一个人，战斗的方法是当希德身上出现强击标记时攻击他，然后将其中一个部位的生命之源拔出来，之后换另一个人上，重复12次。全员不会死亡，MP上限也升到了最高，可以说是剧情杀。



二周目追加“噩梦”难度，解锁影像“TYPE NEXT”，新的主题曲收录在“TYPE NEXT”里。

各班莫古利所在位置

0班莫古利	0班教室
1班莫古利	喷泉广场，大厅门前
2班莫古利	军令部第二作战科
3班莫古利	阳台
4班莫古利	飞空艇起降所，入口
5班莫古利	大厅，入口附近
6班莫古利	正门
7班莫古利	沙龙
8班莫古利	大厅，传送点旁边
9班莫古利	水晶馆
10班莫古利	飞空艇起降所，遗留物终端附近
11班莫古利	武装第六研究所
12班莫古利	小餐厅

奖杯/成就

※PS4版中文版与XOne版中文版的奖杯/成就中文名称不同，本文以PS4版为主。

奖杯等级	成就点数	名称	获得方法
白金	-	目标成为阿基托之人	获得除该奖杯之外的所有奖杯
铜杯	15	开战之日	完成一章，剧情奖杯
铜杯	15	反击的狼烟	完成二章，剧情奖杯
铜杯	15	入侵帝都	完成三章，剧情奖杯
铜杯	15	伪造的罪状	完成四章，剧情奖杯
铜杯	15	空中的胜利	完成五章，剧情奖杯
铜杯	15	禁断的军神	完成六章，剧情奖杯
银杯	30	皇国战败	完成七章，剧情奖杯
金杯	80	螺旋的终结	完成最终章，剧情奖杯
金杯	80	一骑当千之证	在全队伍人员可参战的情况下只让一人出战，并只用一个角色完成一次作战任务（压制战除外）
银杯	30	孤军奋战之证	在全队伍人员可参战的情况下只让两人出战，并只用两个角色完成一次作战任务（压制战除外）
铜杯	15	少数精锐之证	在全队伍人员可参战的情况下只让三至六人出战（压制战除外）
铜杯	15	最高评价之证	获得一次S评价
银杯	30	无损之证	在没有队友死亡的情况下完成一次作战任务
铜杯	15	生命之源的谜团	获得了100个生命之源
铜杯	15	生命之源的秘密	获得了500个生命之源

奖杯等级	成就点数	名称	获得方法
铜杯	15	解放军神之人	首次解放了任意1个军神
铜杯	15	集结军神之人	解放了6个军神
铜杯	15	致命的诀窍	用必杀标记击破了20名敌人
银杯	30	致命的精髓	用必杀标记击破了100名敌人
铜杯	15	100人击破！	击破了100名敌人
银杯	30	300人击破！	击破了300名敌人
铜杯	15	皇国之敌	击破了20名皇国兵
铜杯	15	皇国之仇敌	击破了100名皇国兵
铜杯	15	艾莉西亚的试炼	首次成功达成特殊任务
铜杯	15	遭遇战首捷	在野外战斗首次获得胜利
铜杯	15	遭遇战常胜	在野外战斗获得50次胜利
银杯	30	遭遇战冠军	在野外战斗首次获得五连战胜利
铜杯	15	不断回避之人	进行了500次闪避，初期用埃斯比较容易达成条件
铜杯	15	初级作战执行者	完成了3次作战任务
铜杯	15	高级作战执行者	完成了15次作战
银杯	30	无法制裁之人	首次逃避了特殊任务失败的处罚
铜杯	15	收集记忆之人	获得了5个身份牌，在主线任务、实战演戏和野外迷宫里捡取
铜杯	15	收集存在之人	获得了25个身份牌，在主线任务、实战演戏和野外迷宫里捡取
铜杯	15	翱翔天际的0班	获得飞空艇，在第七章之后就可以入手
铜杯	15	陆行鸟新手	首次在大地图上捕捉了1只陆行鸟
银杯	30	陆行鸟老手	在大地图上捕捉了25只陆行鸟
铜杯	15	陆行鸟育成人	在陆行鸟牧场领取了5只陆行鸟
银杯	30	陆行鸟专家	在陆行鸟牧场领取了100只陆行鸟
铜杯	15	开始特训	在斗技场里进行一次秘密特训
铜杯	15	努力点滴累积	在模拟战斗中累计击破了20名敌人
铜杯	15	努力开花结果	在模拟战斗中累计击破了100名敌人
铜杯	15	解放者	收复并造访过所有原朱雀城镇
铜杯	15	学生生活	在自由时间里听过一次莫古琳的授课
铜杯	15	莫古的好朋友	与所有班级（包括0班）的莫古利对话过
铜杯	15	队伍状态极佳	以全队只有激昂状态成员的情况下完成一次作战
铜杯	15	成功波及敌人	通过能源罐爆炸波及并击破一个敌人
铜杯	15	询问新人	与3名投降的士兵交谈过
铜杯	15	询问专家	与15名投降的士兵交谈过

难点奖杯/成就

集结军神之人

除了剧情里必定获得的之外，其他的军神可以通过完成实战演习或者二周目走另外一条战斗主线获得。

陆行鸟老手

在伊斯卡附近有两只陆行鸟出没，其中一只在出城之后就能看到，操作移动速度较快的角色可以很快地捕捉到，然后回到伊斯卡，再出城就会继续刷出陆行鸟。

询问专家

在与敌军进行战斗时打倒他们的头目之后其他的士兵就会投降，去与他们对话可以领取道具。

解放者

需要解放鲁布鲁姆地区、托格雷斯地区、北托格雷斯地区、伊斯卡地区、梅洛埃地区和艾伊波地区，并去过这些地区的所有城镇。在自由活动时间去所相应的实战演习即可。

一骑当千之证/孤军奋战之证/少数精锐之证

最快的方法是打第七章的最后一战“帝都攻坚作战”，只有一场战斗，唯一的缺点是BOSS的动作比较快。

デジモンストーリー DIGIMONSTORY CYBERSLEUTH サイバースルゥース

上期的特快专递中，为大家介绍了本作的基本系统。那么本期的攻略透解便送上详细的主线流程攻略、快速练级法以及与奖杯相关的收集内容，希望各位“黑客”们能够早日屹立于电子世界的顶点。

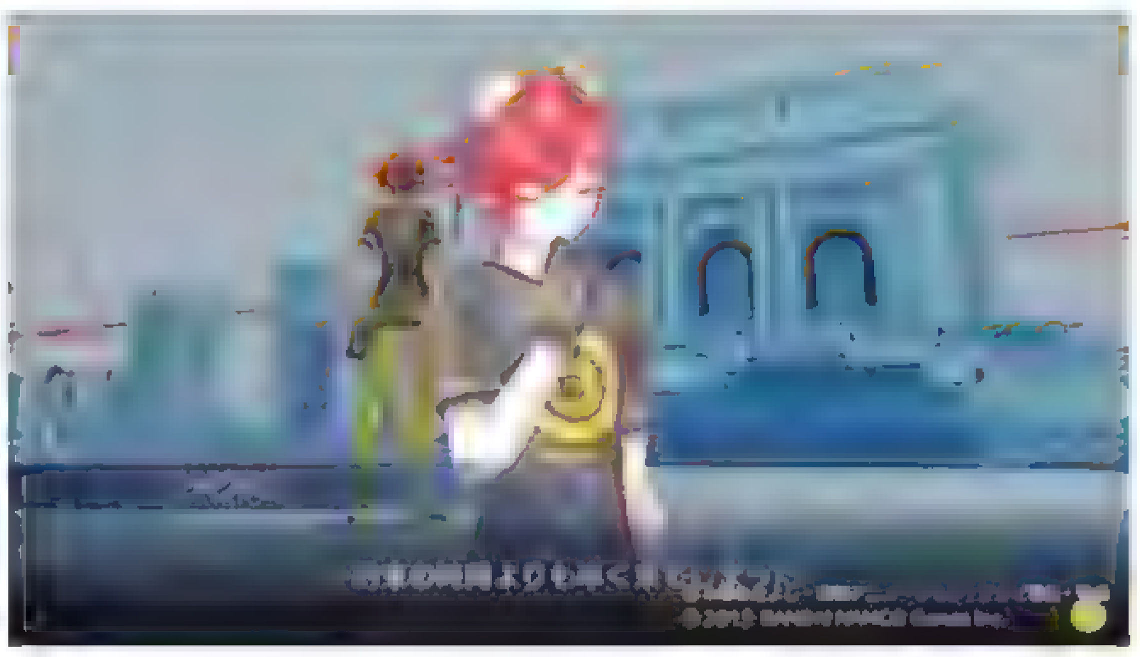
数码宝贝物语 网络侦探	BNGI	角色扮演
PSV デジモンストーリー サイバースルゥース		日版
2015年3月12日	本地1人	对应年龄 12岁以上
售价为：6640日元		

主线流程

开始游戏后会有一段剧情，之后要求玩家设置主人公的性别的名字，设定完毕后选择“Log in”进入序章。

序章

主人公到达了EDEN エントランス，到了后不见约好的另外两人，趁还有时间，便展开了调查。



调查

和这里的所有人对话会触发剧情，然后就可以前往新区域“EDEN コミュニティエリア”了。场景最上方能捡到数码徽章“グミモンメダル”。

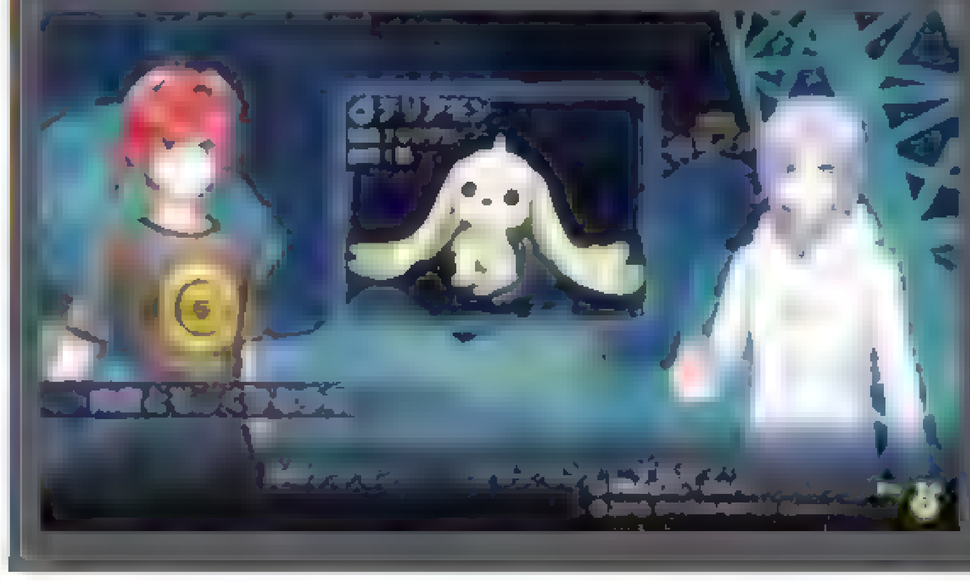
到达EDEN コミュニティエリア，找到场景中头上标有锁的NPC对话得到情报。场景上层能捡到数码徽章“ウパモンメダル”，下层右下方能捡到数码徽章“グミモンメダル”。

回到“EDEN エントランス”，找到距离入口最近的头上有锁的NPC对话，然后就能前往ク－ロン区域了。

迷宫

到达ク－ロン Lv1后会有一段剧情，剧情过后往公园内部探索。

在一个分岔口会触发剧情，一番对话后会有三只数码宝贝给主人公选择。



三个选项分别对应大耳兽（テリアモン）、巴鲁兽（パルモン）、齿轮兽（ハグルモン）。

选择完后继续剧情，之后前往下个区域会展开战斗教学。由于本场战斗中有究极体队友，所以战斗会变得非常简单，玩家

可以趁机熟悉一下战斗操作。

战斗结束后往回走，附近的箱子需要过完下一个剧情才能打开。

转换场景后会触发剧情，剧情过后就可以正常遇敌了，同时迷宫中的箱子也都可以打开。

迷宫信息
第一区域发生选择数码宝贝剧情的左侧能拿到消耗品“HPカプセルCx3”。
第二区域的两个宝箱分别能拿到消耗品“エスケ-プゲ-ト”和“HPカプセルCx2”。

探索到迷宫最深处会触发剧情并展开BOSS战。本场战斗经过几个回合后会强制中断并触发剧情，所以无需认真作战。

战斗中断后会有众人逃出电子世界的剧情，序章结束。

第一章 暮海探偵事務所へ、ようこそ

章节开始的剧情过后会进入网络空间。

沿着道路走到尽头会到达EDEN，然后回到该区域的出口进行登出会触发剧情。

剧情后会来到数码实验室（デジラボ），这里的负责人“御神乐ミレイ”会向主人公介绍这里的设施和作用。

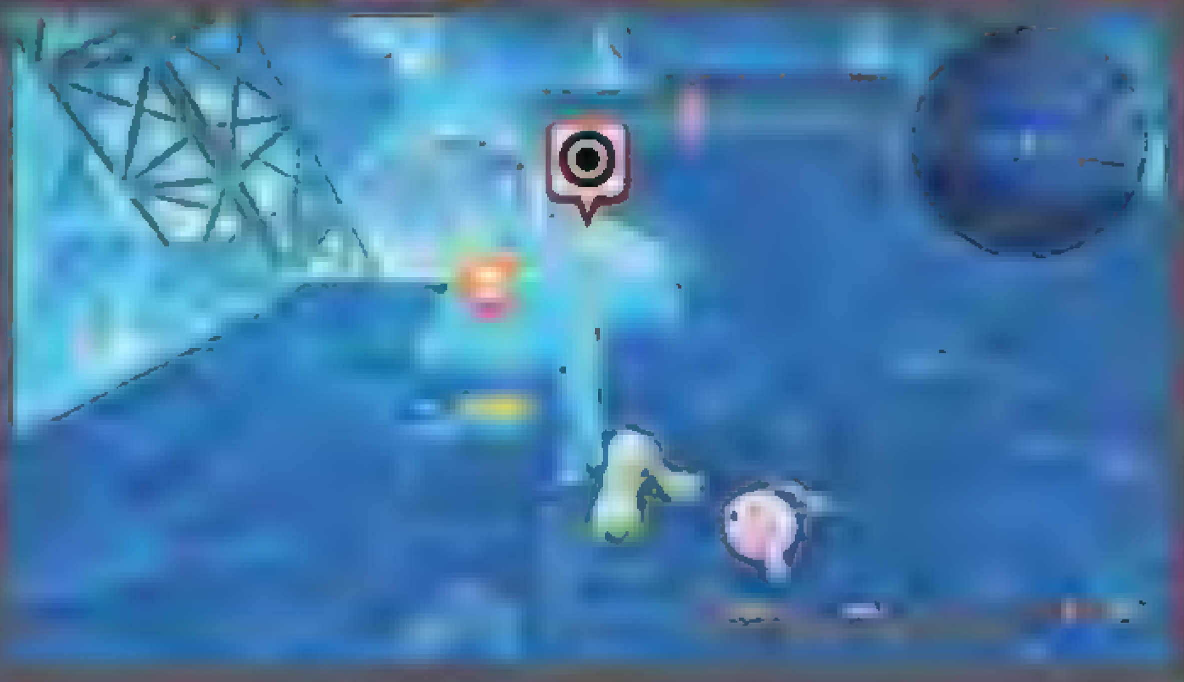
可以自由行动后，调查该区域所有可调查的项目，调查后都会弹出教学，全部调查完后直接从出口登出。

登出前，ミレイ会赋予主人公“黑客技能”，之后会回到序章的迷宫。

迷宫

沿着道路前行，按□运用黑客技能“ウォ-ルクラック（Lv.1）”解除眼前的防火墙，在进入迷宫前会有一小段对话。

进入迷宫后会看到类似拼图一样的物品，调查后会进入战斗，每一场战斗都会有教学，战斗胜利后会得到该拼图。

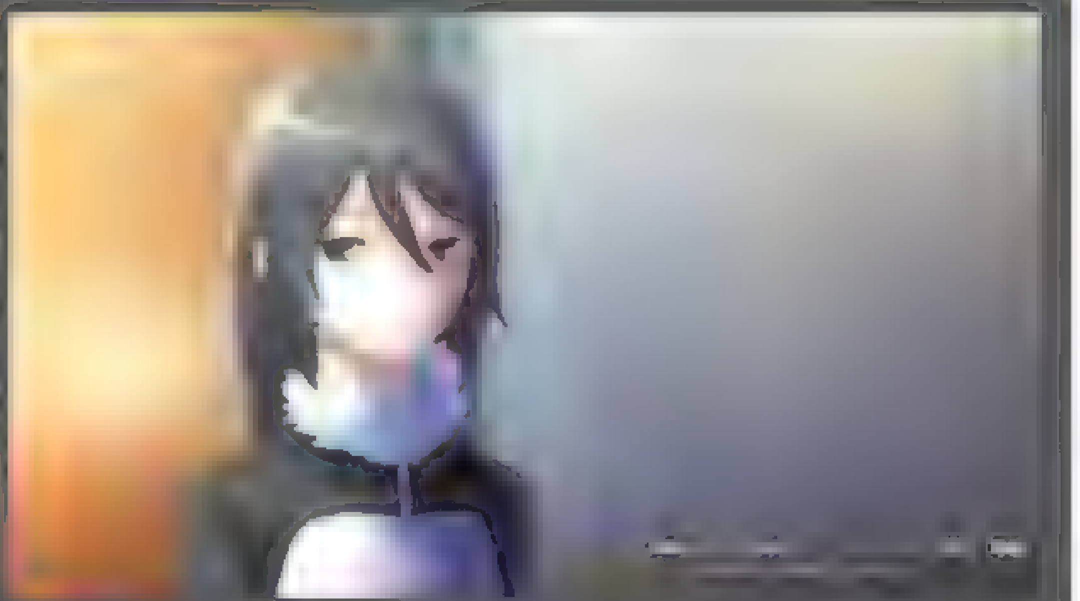


收集够4块拼图后主人公的身体会恢复原状，之后原路返回，从出口登出并回到事务所。

迷宫信息
第三区域的宝箱中有消耗品“SPカプセルC”和“エクスポ-ト”。

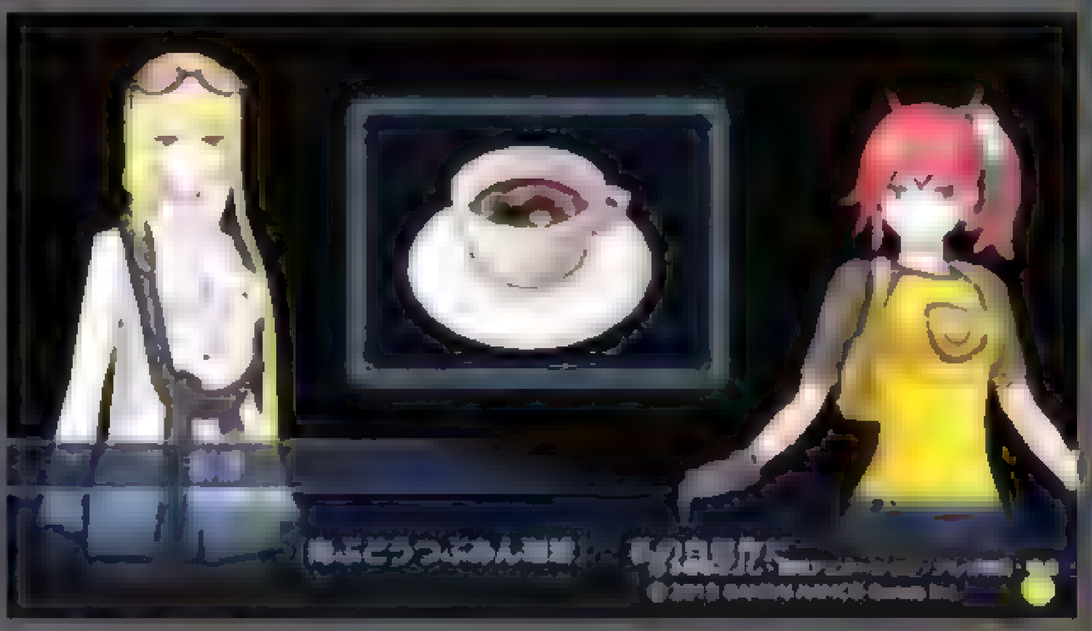
调查

前往医院会触发剧情，可以自由行动后，乘坐电梯前往“普通病房（一般病栋）”。在该区域最深处的一个房间内可以捡到数码徽章“クネモンメダル”。



前往“特殊病房（特别病栋）”和该区域病房门口的保安对话，然后会收到杏子的提示。

回到普通病房会发现登陆点，进入后一直沿着道路前进，到了末端后，主人公会从特别病房内出现，往深处走会触发剧情。



剧情过后又会回到网络空间，沿着道路原路返回，乘坐电梯回到医院入口处（ロビ-）会触发剧情，然后场景会跳转到侦探事务所。第一章结束

第二章 父を探して~山科悠子の依頼

【任务】可以自由行动后，先到事务所右侧的黑板上接受杏子的委托“豆は高品质”。

[illegible]	豆は高品质
流程	1、接受任务后出门会遇到ミレイ 2、对话过后，去4楼的咖啡店内和店员对话得到“特选咖啡豆” 3、回到2楼的左侧区域会见到ノキア，对话后再回到1楼事务所内的黑板处交纳任务
备注	无

完成以上任务后会触发剧情。之后就能从大地图前往新宿了。

调查

到达新宿后会见到アラタ，对话后到达该区域北侧的人行道和两个学生对话，然后回到事务所和杏子对话。

在前往繁华街的入口处能捡到数码徽章“アルカディモンメダル”。

前往EDENエントランス，和台阶上的关键NPC对话，会得到关键词“サクソン”。

前往ク-ロンLv1，用关键词“サクソン”和灯柱左侧的黑客对话，即可前往新区域ザクソンフォ-ラム。

前往ザクソンフォ-ラム，用关键词“アカウント狩り”和关键NPC“坚实なザクソンハッカ-”对话会得到道具“ザクソンの假面”。

迷宫

回到ク-ロンLv1，之前挡住防火墙的黑客已经让道，解除防火墙后就可以前往前往ク-ロンLv2了。解除防火墙后可以捡到数码徽章“ユキミボタモンメダル”。

探索ク-ロンLv2的途中会遇到几个黑客阻拦，对话中选择选项“ザクソンの假面を见せる”即可让他们让路。

迷宫信息
第二区域的宝箱中有消耗品“HPカプセルC”、“リヴァイカプセル”和换金道具“トパ-ズ”。
第三区域的宝箱中有消耗品“SPカプセルC”、“エクスポ-ト”和装备“ATKアタッチE”，场景左侧能捡到数码徽章“ドドモンメダル”。
第四区域的宝箱中有两份道具“HPカプセルCx3”和一份“SPカプセルC”。

走到迷宫最深处会见到几个戴面具的人，对话后其中一人发生了暴走并唤出了一只古拉兽，为了阻止暴走，主人公与古拉兽展开了战斗。

BOSS：古拉兽（グラウモン）病毒种，炎属性

战斗结束后会有一段剧情，然后场景会转换到事务所。

【任务】剧情过后事务所会增加新的任务。和杏子对话，得知 1 楼的空调貌似有点问题。到 1 楼的左侧和右侧与相关的 NPC 对话，调查 1 楼左侧的空调，然后回到事务所，任务板上会追加两个新委托。

重要委托	[illegible]
流程	1、到数码实验室和**ミレイ**对话 2、到达**クーロン**Lv2，和第二个区域和关键NPC对话会发生战斗 3、战斗胜利后回到数码实验室和**ミレイ**对话
战斗内容	小恶魔兽（**ピコデビモン**）x2 病毒种，暗属性
备注	无

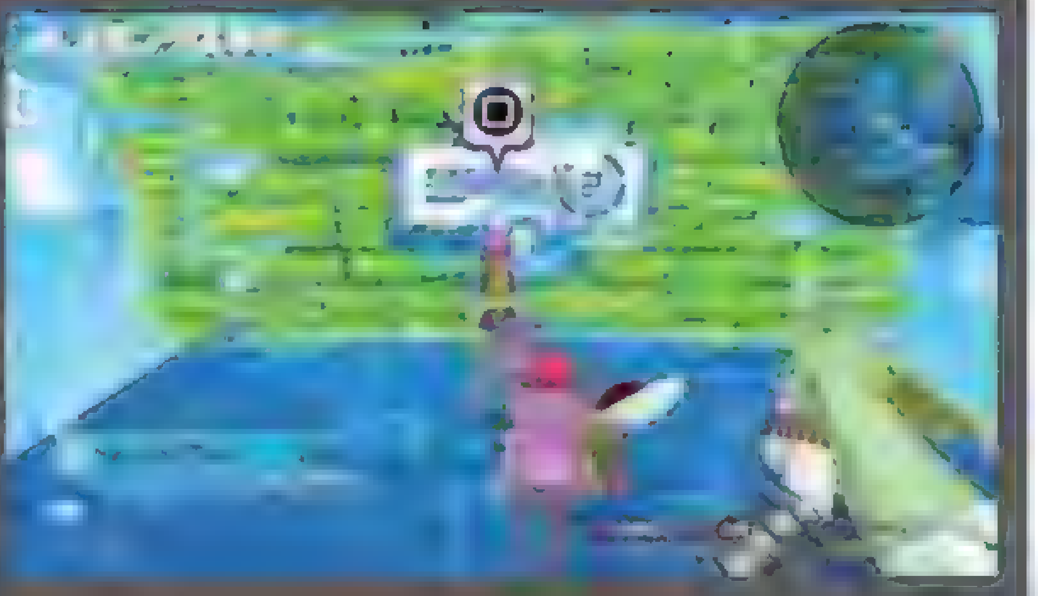
重要委托	[illegible] 怪人デジ面相
流程	1、任务开始后会得到关键词“怪人**デジ**面相” 2、到达**クーロン**Lv2，使用关键词“怪人**デジ**面相”和第三个区域宝箱旁的关键NPC对话，会得到新的关键词“**ケーサツを憎むハッカー**” 3、到达新宿的繁华街，用关键词“**ケーサツを憎むハッカー**”和相关的警官NPC对话会得到情报 4、到达新宿的站前广场，和关键NPC对话后会进入数码空间，再次和NPC对话会发生战斗 5、战斗胜利后即可完成任务
战斗内容	野菜兽（**ベジーモン**）病毒种，草木属性
备注	无

重要委托	[illegible]
流程	1、到4楼的咖啡店内和NPC对话收集情报，然后会有一段剧情 2、调查咖啡店内的墙壁，会进入数码空间 3、探索至第四区域和NPC对话会发生战斗 4、战斗结束后即可完成任务
战斗内容	雪人兽（**ユキダルモン**）疫苗种，水属性
备注	迷宫信息【←效果】 解除第一区域正前方的防火墙后，能打开宝箱拿到消耗品“HP**カプセル**Cx3” 第三区域能拿到装备“HP**アタッチ**E”

完成以上任务后，第二章结束。然后回到事务所，任务板上会追加两个新委托。

第三章 でじたる・もんすたあ

调查



剧情结束后直接前往クーロン Lv1，见到ノキア后会有一场战斗。

战斗结束后前往クーロン Lv2，解除 Lv2 的防火墙后前往クーロン Lv3。（需要队伍中有成长期的数码宝贝 4 只以上才能使用解除 Lv2 防火墙的黑客技能）

到达クーロン Lv3 的第二区域，和关键 NPC 对话会得到关键词“どうすれば彼女ができるか”。

用关键词“どうすれば彼女ができるか”和右侧区域的几个关键 NPC 对话会得到关键词“笑颜”、“トモダチ”、“合コン”。

靠近地图正中间的两个 NPC 会听到对话，并得到关键词“デジモン”。

回到正中间的区域，用关键词“デジモン”和 NPC 对话，就可以前往正前方的区域了。

迷宫信息
クーロンLv3左侧地图的宝箱中有消耗品“HP**スプレー**C”、“SP**カプセル**Cx3”和“ATK**ブースト**”。
クーロンLv3右侧地图的宝箱中有消耗品“HP**カプセル**Cx3”和“**メモリアップ**”，还能捡到数码徽章“**イガモンメダル**”。
クーロンLv3正前方区域的宝箱中有消耗品“**エクスポート**”、“**リヴァイヴカプセル**”和换金道具“**トパーズ**”，还能捡到数码徽章“**イッカクモンメダル**”。

到达地图的最深处会触发剧情并发生战斗。

BOSS：黑迪路兽（**ブラックテイルモン**）病毒种，暗属性，哥布林兽（**ゴブリモン**）病毒种，地面属性

战斗结束后吉米 KEN 出现并向主人公发出挑战。

BOSS：恶魔兽（**デビモン**）病毒种，暗属性；火焰兽（**メラモン**）x2 数据种，炎属性

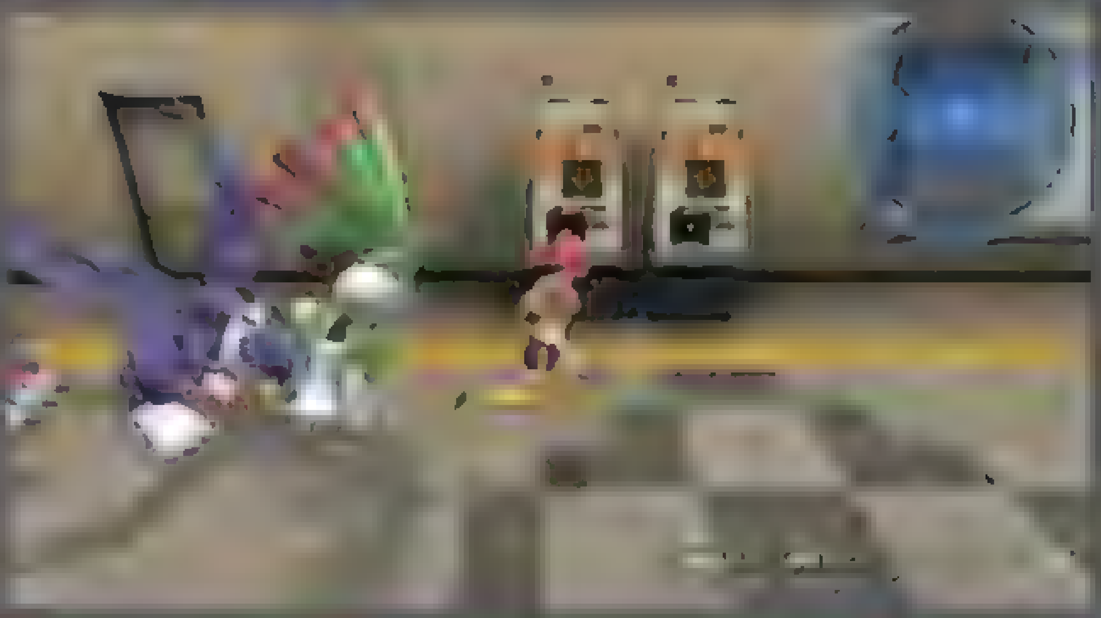
战斗攻略：对方三只数码宝贝均为成熟期，建议玩家也全都使用成熟期对战。恶魔兽主要使用群体攻击，但伤害很低，火焰兽的单体攻击伤害较高，而且会使用提升自身攻击力的技能，需要特别注意。

战斗结束后会有一段剧情，亚古兽和加布兽向主人公和ノキア阐明了数码宝贝的情况，并正式和ノキア成为了伙伴。第三章结束。

第四章 新宿地下迷宫“マヨヒガ”事件

剧情过后前往新宿的繁荣街，到达尽头会触发剧情，之后场景会转到地铁站内。

迷宫



和アラタ一起前往迷宫的最深处，途中会有少量剧情。

触碰第三区域最深处的球体会发生战斗，战斗结束后会拿到 IC 卡，然后就可以通过地铁内的闸门了。

迷宫信息
第三区域的宝箱中有消耗品“HP**カプセル**Bx3”和“**メモリアップ**”。

到达迷宫最深处会触发剧情并遭遇 BOSS 战。

BOSS：侵食者 无种族，无属性（**イーター**）

战斗攻略：BOSS 没有属性。虽然血量非常低，但防御力非常高，攻击力足以秒杀成长期，建议用成熟期以上的形态来战斗。

战斗结束后会有一段剧情，然后场景会转到事务所。

【任务】剧情过后任务板上可以接到新任务。

和杏子对话后就可以前往涉谷了。和涉谷马路中间的 NPC 对话后再回到事务所报告情况，任务板会追加新的重要委托。另外，在涉谷的“**タワーレコード**前”区域中可以捡到数码徽章“**キウイモンメダル**”。

重要委托	[illegible]
流程	1、走出事务所，和一旁的关键NPC对话 2、走出建筑，和出口旁的关键NPC对话 3、回到建筑内并到达3楼，和右侧区域的关键NPC对话 4、到达2楼，和左侧区域的关键NPC对话 5、和以上所有人都对过话后，场景会自动跳转到涉谷并发生剧情 6、和场景最左前方角落的NPC对话，对话后NPC会换两次位置，找到并对话，然后观看完剧情即可完成任务
备注	2楼的厕所前能捡到数码徽章“**アグモン博士メダル**”

完成以上任务后和杏子对话，然后前往 EDEN **エントラス**，到达楼

梯最上方调查角落的数据化地点。然后事务所会接到新的重要委托。

重要委托	[illegible]
流程	1、回到之前发生了数据化的位置并再次调查 2、脱出EDEN**エントラス**，会跳转到数码空间 3、到达迷宫最深处和时钟兽对话会展开战斗，胜利后即可完成任务
战斗内容	时钟兽（**クロックモン**）数据种，光属性
备注	**迷宫信息** 第一个区域解除Lv2、3的防火墙后分别可以拿到消耗品“**スリ-プリカバリ**-x3”和换金道具“**エメラルド**”

交纳任务后，到 4 楼的咖啡店内帮杏子买咖啡豆。第四章结束。

第五章 续・父を探して～神代悠子の依頼

调查

剧情结束后从大地图前往丰洲集合マンション，拜访山科诚后前往涉谷のタワーレコード前，和关键 NPC 对话，剧情过后会得到关键词“ナイルコ－プ”。

要注意该区域会出现特殊 NPC，与其对话后会获得装备“忍者の USB”。

前往 EDEN エントランス，用关键词“ナイルコ－プ”和商店旁的 NPC 对话，得到情报后回到事务所。

迷宫

剧情过后前往数码实验室和ミレイ对话，会得到新的黑客技能“ステルスハイド”和新区域的 URL，对话完后前往カミシロ・エンタ－プライズ。

到达后会和悠子会合，使用黑客技能“ステルスハイト”，然后调查场景左侧的 NPC，可以进入网络空间。（必须要有病毒种的数码宝贝在队伍中才能发动黑客技能“ステルスハイド”）。

在入口处右侧能捡到数码徽章“ダ－クティラノモンメダル”。

到达尽头登出，到达数码空间アヴァロン・サ－バ－。

迷宫信息
网络空间
第一个分岔路的最右侧区域能拿到消耗品“CRT**ブ-スト**”，最左侧区域能拿到消耗品“SP**カプセル**Cx3”。
第二个分岔路左侧能拿到消耗品“HP**スプレ**-B”，最后的分岔路右侧能拿到消耗品“**リヴァイヴカプセル**”。
数码空间
第一区域能拿到消耗品“**パニックリカバリ**-x5”、“HP**カプセル**B”和“DEF**ブ-スト**”。

到达第二区域，对着目标物体使用黑客技能“コ－ドスキャン”（需要队伍中有数据种的数码宝贝时才能使用），之后会触发剧情并发生战斗。

BOSS：蓝火焰兽（ブル－メラモン）x2 病毒种，炎属性

战斗攻略：敌人都是完全体，而且属性和类别完全相同，建议用属性、种族相克制的数码宝贝来应战。

战斗结束后会有一段剧情，第五章结束。

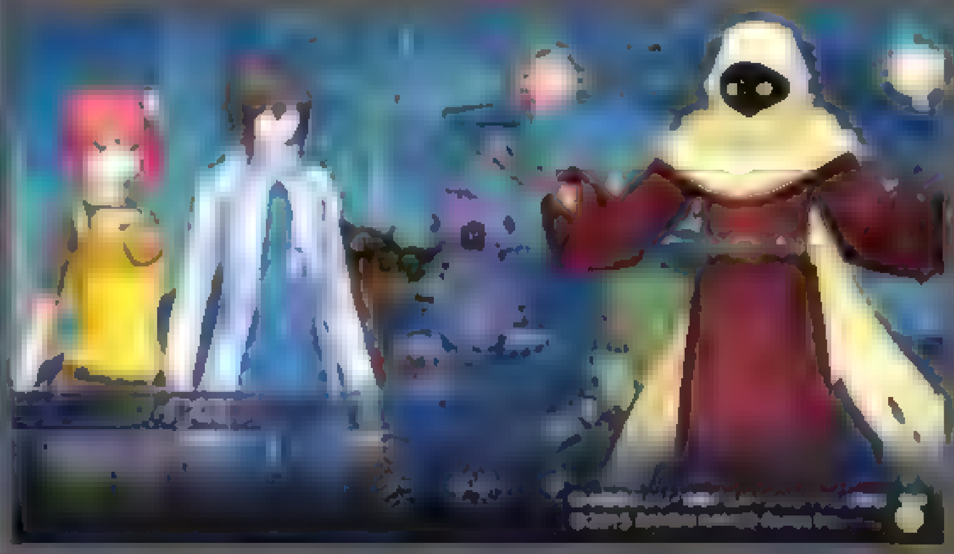
第六章 秋叶原连续“神隠し”事件

调查

剧情过后会得到关键词“アキバ神隠しの失踪者”，然后从大地图前往秋叶原。

走出事务所后到达 3 楼外侧，会看到特殊 NPC，对话后得到消耗品“タフネスダケ”和数码徽章“デ－モンメダル”。

用关键词“アキバ神隠しの失踪者”和上侧人行道右侧的 NPC 对话，会得到新的关键词“花屋の店员さん”。在该 NPC 附近能捡到数码徽章“ゴ－レモンメダル”。



用关键词“花屋の店员さん”和下侧人行道的 NPC 对话，再回去和之前的男性 NPC 对话

进入电子空间，前往 EDEN コミマニフォ－ラム，和所有关键 NPC 对话后，前往中野的 3 楼和关键 NPC 对话，然后回到事务所会触发剧情。

剧情过后到ク－ロン Lv1 与アラタ会合，然后前往该区域最深处会看到一个被锁着的资料，用黑客技能“コ－ドスキャン”解析，然后会发生战斗。

BOSS：贤者兽（ワイズモン）病毒种，暗属性

战斗结束后登出，前往秋叶原的商店，在商店前会触发剧情，秋叶原的部分街道产生了数据化现象。

迷宫

探索的途中会遇到几次剧情，靠近第一区域的球体后会发生战斗，战斗胜利后，该区域的部分路障会解除。继续往前探索到进入迷宫最深处，会触发剧情并发生战斗。

迷宫信息
第一区域右下方能拿到农场道具“**ファ-ム**扩张**プラグイン**”。

BOSS：BOSS：贤者兽 病毒种，暗属性

战斗攻略：敌人比上次要厉害得多，全体伤害非常高，建议用相克类别的数码宝贝作战，最好用完全体参战。

战斗结束后会有一段剧情并直接和侵食者对战。战斗结束后，街道恢复了原状，一段剧情后场景转换至事务所。

【任务】走出事务所，杏子会告诉主人公任务板上追加了新任务。到 4 楼的咖啡店内和一个新的 NPC 对话，任务板会追加新任务。

重要委托	[illegible]
流程	1、和以下3位NPC对话： ⑴1楼左侧的NPC ⑵3楼外侧的NPC ⑶3楼最右侧的NPC 全部对话完毕后场景会自动跳转到咖啡店内并触发剧情 2、进入电子空间，前往**クーロン**Lv3左侧的地图，和关键NPC对话，经过一番剧情后即可完成任务
备注	无

重要委托	[illegible]
流程	1、从大地图前往中野地下道 2、探索地下道，走到尽头后会发生剧情并进入数码空间 3、在第二区域使用黑客技能“**コピ-アンド ペ-スト**”将上方平台上的数据复制到下方平台上，即可打开现实世界中的铁门 4、登出，并前往中野地下道，在分岔道往左边走会触发剧情，然后场景跳转回事务所 5、从大地图前往东京新都厅，进门口后调查场景正前方的一台电脑，然后会进入数码空间 6、到达第二区域调查最深处的侵食者，会发生战斗，战斗胜利后即可完成任务
备注	**迷宫信息** 第一区域右上方的宝箱中能拿到消耗品“**バグリカバリ**-x3”

完成以上任务后，前往涉谷的**タワレコ－ド**前，调查正门进入**タワレコ－ド**，和里面的一个关键 NPC 对话会追加新任务。

重要委托	[illegible]
流程	1、任务开始后会得到关键词“**ビミョ-なイタズラ**” 2、使用关键词“**ビミョ-なイタズラ**”和场景最右侧的NPC对话 3、和任务委托人对话 4、前往店内有数据化的地点，会触发剧情并进入网络空间 5、探索到迷宫的最深处，猿猴兽（**エテモン**）会一直躲开玩家，反复几次后调查自动贩卖机，把猿猴兽逼回最深处后，到达终端附近的自动贩卖机并通过网络空间后，会和猿猴兽展开战斗 6、战斗结束后即可完成任务
战斗内容	猿猴兽 病毒种，暗属性。
备注	**迷宫信息** 调查第二区域道路中的宝箱中有消耗品“HP**スプレ**-C”；第三区域第一个分岔路下方能拿到消耗品“SP**アタッチ**C”；调查第五区域的宝箱中能拿到消耗品“**パラライズリカバリ**-x3” 网络空间左上方的两个区域内分别能拿到农场道具“**ドキドキ肉**”和消耗品“**フレンドシップ**”

完成以上任务后，第六章结束。

第七章 恶魔巡礼狂骚曲

剧情过后先到 4 楼左侧区域和关键 NPC 对话，然后进入电子空间前往**ク－ロン** Lv3，解开第一区域的防火墙后进入**ク－ロン** Lv4。

迷宫

进入第二区域后往左走，在平台左下方会见到特殊 NPC，对话后会得到装备“探求者の USB”。

用场景左侧的黄色平台到达上层，和关键 NPC 对话。

用黑客技能“**コピ－&ペ－スト**”令场景右侧的黄色升降台运作。

[illegible]

第三区域的宝箱中有消耗品“**パニックリカバリ**-x3”，还能捡到数码徽章“**ウエンディモンメダル**”。

支线：地图最右下方高台的宝箱前会有NPC挡路，与其对话并战斗胜利后会得到道具“勇气の**デジメンタル**”，之后可以打开他身后的宝箱。（战斗内容：烈焰龙兽 无种族，火属性）

和第三区域的关键 NPC 对话会发生战斗。

BOSS：祖利兽（**ジュレイモン**）病毒种，草木属性、猛鬼兽（**バケモン**）病毒种，暗属性

战斗结束后场景会跳转至事务所，剧情过后到达 4 楼右侧区域和关键 NPC 对话，再到 2 楼左侧区域和**ノキア**对话，然后返回事务所，剧情结束后前往**ク－ロン** Lv4。

迷宫

在第三区域探索的途中会触发剧情并发生战斗。

BOSS：奥加兽（**オ－ガモン**）病毒种，地面属性、十亿龙兽（**ギガドラモン**）病毒种，风属性

战斗结束后，从登出口前往新区域**デモンズアジト**，到达后直接进入剧情并发生战斗。

BOSS：螺栓兽（**ボルトモン**）数据种，电气属性、死亡火焰兽（**デスメラモン**）x2 数据种，火属性。

战斗攻略：由于战斗中有 NPC 的亚古兽和加布兽参战，能吸引不少火力，所以战斗节奏不会显得很紧凑。敌人的种类都是数据种，用病毒种来战斗会让战斗变得非常轻松。

战斗结束后，会有一段剧情，剧情过后会回到事务所。

【任务】和杏子对话后前往新宿，调查繁华街的数据化地点，然后任务板会增加新的重要委托。另外，和中野 1 楼街上的一个 NPC 对话会追加新的重要委托。

重要委托	白昼のか[illegible]
流程	1、前往新宿的繁华街，调查该区域的数据化地点 2、再次调查该区域的数据化地点，之后会发生剧情并进入网络空间 3、在网络空间的尽头与坦克兽（**タンクモン**）对话会发生战斗 4、战斗结束后即可完成任务
战斗内容	坦克兽 数据种，电气属性
备注	**迷宫信息** 网络空间第一个岔路一直往左走能拿到消耗品“SP**カプセル**Cx5”，一直往右走能拿到消耗品“**スタンリカバリ**-x3” 网络空间尽头最左侧的区域可以拿到消耗品“SP**カプセル**A”，最右侧左边的区域能拿到消耗品“HP**カプセル**Cx8”

实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH

攻略透解

数码宝贝物语 网络侦探

重要委托	[illegible]
流程	1、调查中野1楼外侧商店右边的中餐馆 2、调查中华料理屋对面的茶馆 3、调查中野2楼右侧的寿司店 4、以上全部调查结束后会回到事务所，任务完成
备注	无

完成以上任务后，第七章结束。

第八章 暴风ガ－ルは止まらない

剧情过后前往东京新都厅，与大厅左侧的特殊 NPC 对话会得到消耗品“**メンタルメロン**”和数码徽章“**バルバモンメダル**”。

调查

进入电子空间，前往**ク－ロン Lv1** 与**ノキア**对话，然后前往**デモンズアジト**和关键 NPC 对话，其中右侧的 NPC 在对话后会和主人公发生战斗。在该区域能捡到数码徽章“**リボルモンメダル**”。

前往**ザクソンフォ－ラム**和关键 NPC 对话，选择第三个选项，然后会发生剧情。在该区域能捡到数码徽章“**モジャモンメダル**”。

剧情过后登出电子空间，前往新宿，在繁华街和地铁站前的**アラタ**对话，然后前往新宿的 EDEN 终端会触发剧情。

剧情过后会进入网络空间，走到尽头登出后会到达新地点。

到达新地点后，新地点出现数据化现象。

迷宫

[illegible]
第一区域左下方的两个宝箱中有农场道具“**ファ－ム扩张プラグイン**”和消耗品“**ドットリカバ－x3**”，区域右侧的两个宝箱中有装备“**マルチリカバ－DX**”和消耗品“HP**カプセル**Bx5”。
第二区域右下方的宝箱中有消耗品“**メモリアップ**”。

触碰地图最深处左侧的球体后会发生战斗。

BOSS：狮子兽（**レオモン**）疫苗种，地面属性

触碰地图最深处右侧的球体后会发生战斗。

BOSS：裂破兽（**レッパモン**）疫苗种，光属性

将两侧的球体解除后即可前往第二区域。

前进不远后会触发剧情并展开战斗。

BOSS：侵食者 无种族，无属性

战斗攻略：BOSS 会使用带有“液晶化”效果的攻击，而且部分攻击带吸血效果，建议将全员都进化到完全体后再来战斗。

战斗结束后该地区恢复正常，剧情过后场景会跳转至事务所。

【**任务**】调查 2 楼卡牌店附近的告示牌会追加新的重要委托。

重要委托	[illegible]
流程	1、任务开始后会得到关键词“**リビクラ**” 2、前往秋叶原，用关键词“**リビクラ**”和EDEN终端附近的NPC对话 3、和商店附近的关键NPC对话 4、调查SEGA店面前数据化的地点，然后进入数码空间 5、和第二区域右下角的地狱兽（**インフェルモン**）对话会发生战斗 6、战斗胜利后，经过一段剧情后和关键NPC对话即可完成任务
战斗内容	地狱兽 无种族，暗属性。

重要委托	[illegible]
备注	**迷宫信息** 第一区域右侧的宝箱内有消耗品“SP**カプセル**Bx3”；第二区域左上方的宝箱内有消耗品“INT**ブ－スト**x3”；第三区域中的宝箱内有消耗品“HP**カプセル**Bx2”

完成以上任务后到新宿和**アラタ**对话会追加新的重要委托。

重要委托	[illegible]
流程	1、登陆电子空间并前往EDEN**コミュニティエリア**和**アラタ**对话 2、和关键NPC对话 3、前往EDEN**エントランス**和关键NPC对话 4、前往EDEN**コミュニティエリア**和关键NPC对话后得到关键词“**圣イレイズ学园の住所は？**” 5、登出电子空间，前往中野3楼，用关键词“**圣イレイズ学园の住所は？**”和站着的NPC对话 6、回到EDEN**コミュニティエリア**和**アラタ**对话 7、前往新区域EDEN**フリ－エリア**，和关键NPC对话即可完成任务
备注	EDEN**フリ－エリア**上方的角落里能捡到数码徽章“**スカルサタモンメダル**”

完成以上任务后，第八章结束。

第九章 ぼくらの大作战！

剧情过后，前往中野 3 楼和特殊 NPC 对话会获得装备“**友情のUSB**”。

进入电子空间，前往**カミシロ・エンタ－プライズ**。

剧情过后到达场景左上方进入网络空间，穿过后继续前进，到达数码空间**アヴァロン・サ－バ－**。

迷宫

前进至高台会遇到机械人兽（**アンドロモン**）和金属豆豆兽（**メタルマメモン**）挡路，击败后即可前进。

第一区域会有部分隐藏道路（小地图的紫色地形），接近后**アラタ**会帮忙开启。

用黑客技能“**コピ－アンドペ－スト**”开启通往第二区域的道路。

第二区域的通过方法和第一区域一样。左边平台放置蓝色数据，右边平台放置绿色数据即可打开前进的道路。

[illegible]
第一区域内的宝箱中有消耗品“HP**カプセル**C”、“**ブレイブポイント**D”、“**エスケ－プゲ－ト**x3”和“**スプレ－**Bx3”。
第二区域内的宝箱中有消耗品“SP**カプセル**B”、两份“HP**カプセル**C”、“**パ－ル**x3”、“**攻击型パッチ**”和“SPD**制御チップ**C”。

在进入第三区域前会有一场战斗。

BOSS：侵食者 无种族，无属性

战斗结束后会有一段剧情，然后前往下个区域。

调查房间内标有感叹号的位置，然后会发生剧情。

【**任务**】前往**ク－ロン** Lv1 的广场和关键 NPC 对话会追加新的重要委托。

重要委托	增殖！ノキア军团
流程	1、进入电子空间，前往**クーロン**Lv1和关键NPC对话 2、到达第二区域后会触发剧情 3、前往**クーロン**Lv2的第三区域会触发剧情并发生剧情战斗 4、几个回合后战斗中断，一段剧情后会再次发生战斗 5、战斗胜利后即可完成任务
战斗内容	黑战斗暴龙兽（**ブラックウォーグレイモン**）病毒种，火属性 、金属加鲁鲁兽（黑）（**メタルガルルモン（黑）**）病毒种，电气属性
备注	无

完成以上任务后会追加新的重要委托。前往4楼的咖啡店内和关键NPC对话会追加新的重要委托。

重要委托	[illegible]
流程	1、进入电子空间，前往**ザクセンフォーラム**和关键NPC对话 2、剧情过后，场景会自动跳转到EDEN**コミュニティエリア**，到达楼梯下的平台调查标有感叹号的地点 3、前往**クーロン**Lv4的第二区域，会触发剧情并发生战斗 4、战斗结束后即可完成任务
战斗内容	甲龙兽（**アンキロモン**）无种族，土属性 、大锹形虫兽（**オオクワモン**） 病毒种，草木属性、百万海龙兽（**メガシードラモン**）数据种，水属性
备注	无

重要委托	[illegible]
流程	1、任务开始后会得到关键词“乙女心**をつかむプレゼント**” 2、前往新宿，用关键词“乙女心**をつかむプレゼント**”和繁华街的**ノキア**对话，剧情过后会得到关键词“**ロマンチックな贈り物**” 3、前往秋叶原，用关键词“**ロマンチックな贈り物**”和**アラタ**对话，剧情过后会得到关键词“素朴**でイイ感じのもの**” 4、进入电子空间，前往**カミシロエンタープライズ**，用关键词“素朴**でイイ感じのもの**”和悠子对话即可完成任务
备注	无

完成以上任务后，第九章结束。

第十章 约束の地へ…

剧情过后前往EDEN**フリーエリア**找到**ノキア**会触发剧情并有一场战斗。另外，和该区域的特殊NPC对话会得到消耗品“**パワルフパイン**”和“**リリスモンメダル**”。

战斗结束后会有一段剧情，剧情过后前往EDEN**コミュニティエリア**与**アラタ**对话，然后前往新区域**ヴァルハラ・サーバ**。

迷宫

第二区域时，先解析场景中央的数据库后，将蓝色数据复制到其他平台即可开启道路。

第三区域时，解析所有场景中央的数据库后，分别将蓝（右上）、绿（左上、右下）、黄（左下）三种数据放置到对应的平台上即可开启道路，与**ノキア**会合。

迷宫情报
第一区域内的宝箱中有消耗品“**エクスポート**”、“**リヴァイヴカプセル**x3”和“**アクアマリン**x2”。
第二区域内的宝箱中有消耗品“HP**カプセル**B”、“SP**スプレー**B”和农场道具“**ファーム开发キット**”、“**ファーム扩张プラグイン**”。
第三区域内的宝箱中有消耗品“**メモリアップ**”、“**メディカルスプレー**x3”和农场道具“**バンク扩张ドライブ**”。

战斗结束后会跳转至**ノキア**的战斗，第一场为剧情战斗，几回合后战斗中断，然后会发生战斗暴龙兽和金属加鲁鲁兽联展进化成奥米加兽的剧情，之后再次展开战斗，由于有奥米加兽这样强力的超究极体，所以战斗没有任何难度。

战斗结束后，附近会出现大量侵食者，一段剧情后会发生战斗。

BOSS：侵食者 x2 无种族，无属性

战斗胜利后会有一段剧情，第十章结束。

剧情过后前往区域最深处，会触发剧情并发生战斗。

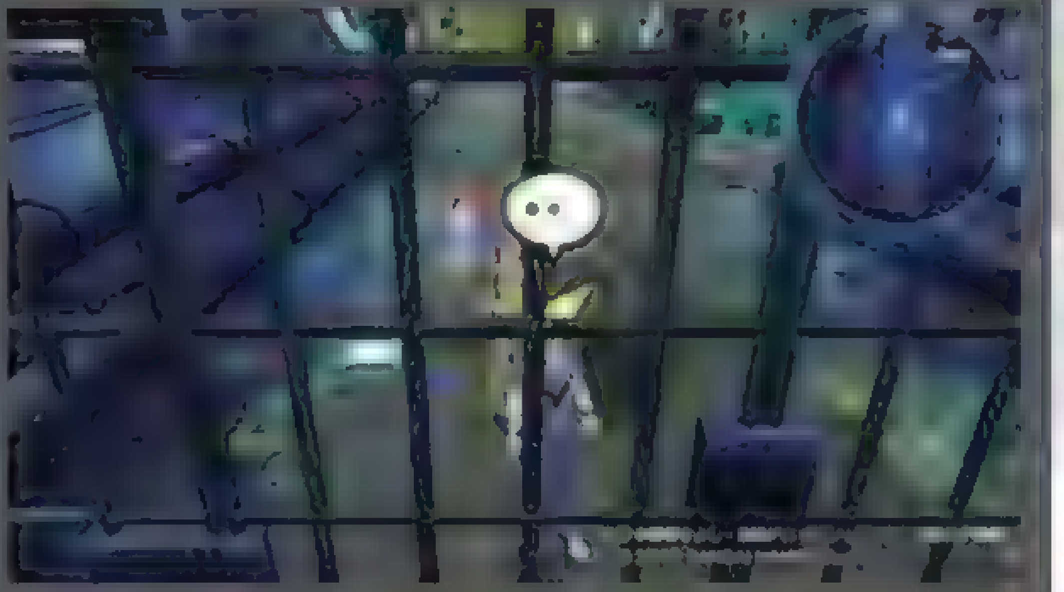
BOSS：无限龙兽（**ムゲンドラモン**）病毒种，电气属性

战斗攻略：BOSS使用技能“**ロックオン**”后，下个回合有很大几率会使用伤害极大的全体技能“∞**キャノン**”，HP不够的单位建议防御，或在其出招前将BOSS打至睡眠、麻痹等异常状态也是一种破解的方式。另外，每次BOSS使用完∞**キャノン**后下次行动必定会发动“**オーバーヒート**”（攻击力和防御力下降），此时是追击的好时机。

第十一章 失乐园

剧情过后，进入电子空间前往**ザクソンフォーラム**和**ノキア**对话。

迷宫



剧情过后前往中野地下道，进入后会有一小段剧情，剧情过后往后走会见到特殊NPC，与其对话后能获得道具“亿万长者のUSB”。

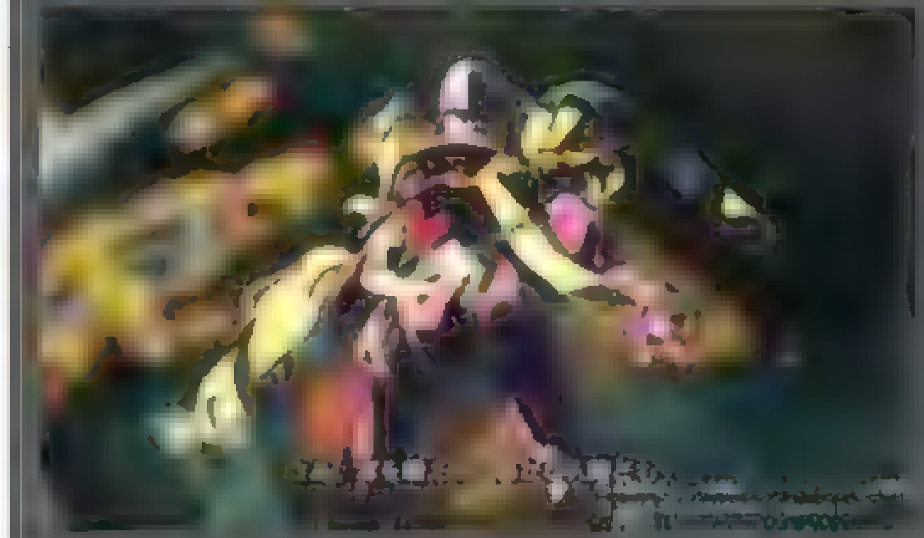
探索到尽头后会发现悠子和岸部，一番对话后，岸部会露出她的本来面目，并和众人发生战斗。

[illegible]
第一区域的分岔路右侧的宝箱中有农场道具“**ファーム扩张プラグイン**”。
第二区域的分岔路左侧的宝箱中有消耗品“**リヴァイヴカプセル**x3”，在通往第三区域前的分岔路左侧的宝箱中有装备“**スリープバリア**DX”。
第三区域的分岔路左侧有数码徽章“**インダラモンメダル**”，在通往第四区域前的分岔路左侧的宝箱中有消耗品“**メモリアップ**”。

BOSS：骑士领主兽（**ロードナイトモン**）病毒种，暗属性

在消耗BOSS一半HP后会强制中断战斗，经过一段剧情后会发生第二场BOSS战。

BOSS：侵食者・夏娃（**イーター・イヴ**）无种族，无属性



战斗攻略：BOSS会使用附带睡眠效果的全体攻击，建议装备有相对应抗性的装备战斗。

战斗胜利后会进入精神世界，走到最深处会触发剧情。第十一章结束。

第十二章 彷徨

走到森林尽头会触发剧情，剧情过后场景会跳转至事务所，第十二章结束。

第十三章 东京デジタル事变

调查

剧情过后前往浅草，和大门处左侧角落里的特殊 NPC 对话会得到消耗品“ガ－ドアップル”和数码徽章“リヴァイアモンメダル”。

前往涉谷，和ノキア对话，然后进入电子空间，前往 EDEN フリ－エリア，剧情过后会回到事务所。

迷宫

调查沙发，选择“はい”，会进入网络空间，到达尽头后会有一段剧情。

迷宫信息

网络空间左上方的位置可以拿到消耗品“INT制御チップB”和“SPD制御チップB”，右下方能拿到消耗品“INT制御チップB”。

【任务】剧情过后任务板上会追加新的重要委托。

[illegible]	[illegible]
流程	1、从大地图前往上野 2、剧情过后会和独眼兽（**サイクロモン**）战斗 3、战斗胜利后即可完成任务
战斗内容	独眼兽 病毒种，地面属性
备注	无

完成以上任务后，和 1 楼外侧的**ノキア**对话，任务板会追加新的重要委托。

重要委托	新宿グルメ探访
流程	1、任务开始后会自动前往新宿 2、到达繁华街，调查地铁站附近绿色招牌的店铺 3、剧情过后，调查繁华街的最右侧 4、剧情过后，前往新宿往繁华街的交界处，调查右侧的“甘味处”店铺 5、剧情过后即可完成任务
备注	无

完成以上任务后，第十三章结束。

第十四章 WHAT IS A YOUTH

剧情过后前往秋叶原，在商店前会遇到皇家骑士团成员芳香兽（ドゥフトモン）。

剧情过后回到事务所会发生剧情，剧情过后前往**セントラル**病院和悠子对话。和医院入口处右侧的特殊 NPC 对话会得到装备“大容量の USB”。

调查

剧情过后回到医院入口处和关键 NPC 对话后会得到关键词“錯乱した男”。

用关键词“錯乱した男”和坐在凳子上的小孩对话，然后前往一般病房，调查最深处右边的房间会触发剧情。

迷宫

剧情过后会进入数据化的“山科诚的记忆”中，走到最底层和外星兽（イ－バモン）对话会发生战斗。

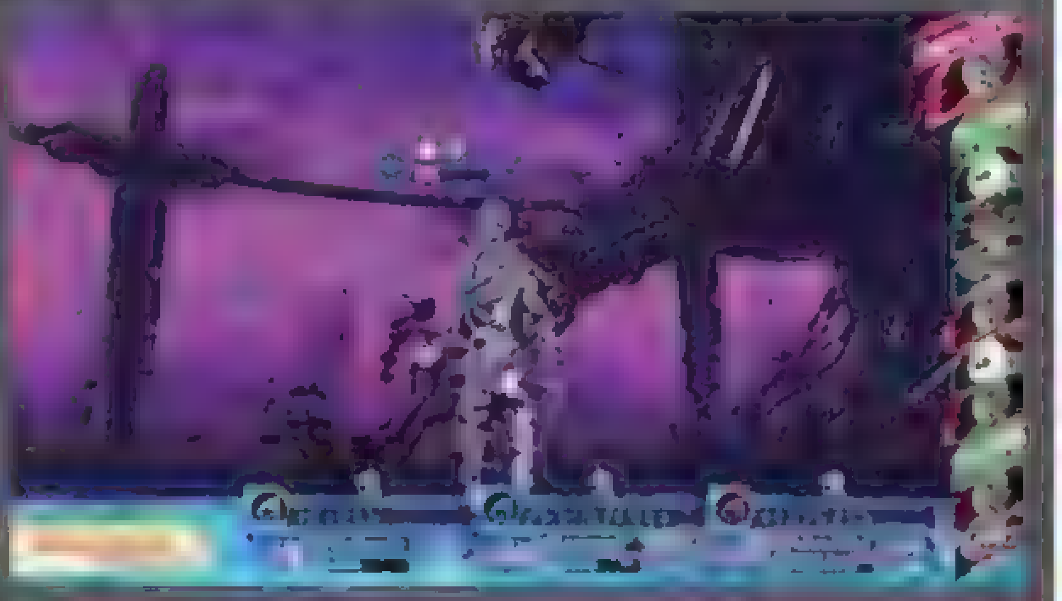
BOSS：外星兽 病毒种，光属性

战斗攻略：BOSS 会对自身使用不知名的技能，让自己的种族变换，所以战斗时队伍中最好要备有其他种族的数码宝贝以应对 BOSS 种族变换的情况。

战斗胜利后会有一段剧情，然后前往新宿繁华街的尽头会发生战斗。

BOSS：侵食者 无种族，无属性

战斗攻略：这次的侵食者特性和以往不同，魔法攻击可以给予其有效伤害，物理攻击依旧只能给予极低的伤害。



战斗结束后进入地铁站内，会遇到アラタ，然后两人会组队一起探索。

地图后半部分和过去不同，走到最深处后会发生战斗。

BOSS：侵食者（人型）无种族，无属性

战斗攻略：BOSS 会使用让我方全体液晶化的技能，要备好治疗道具，道具不够的情况下只能用普通攻击将 BOSS 击败了。

战斗胜利后，场景会跳转至事务所，第十四章结束。

第十五章 パラレル・ワ－ルド

可以自由行动后，前往 3 楼，与右侧区域的厕所前的特殊 NPC 对话会得到消耗品“**インテリニンジン**”和数码徽章“**ベルゼブモン**メダル”。

前往涉谷，用黑客技能“**ステルスハイド**”将自己隐身后前往地铁内。

迷宫

本迷宫就是过去对战狼猴兽的迷宫，不过之前无法通行的地方都可以通行了。

在第五区域触碰球体后会发生战斗，战斗胜利后该区域的路障会消除。

迷宫信息
第一区域的宝箱中有消耗品“HPカプセルAx3”。
第三区域的宝箱中有消耗品“SPアタッチC”、“开发型パッチ”、“HPスプレ–C”和两份“SPアタッチC”。
第五区域的宝箱中有消耗品“SPスプレ–B”和农场道具“ファ–ム扩张プラグイン”。
第六区域的宝箱中有农场道具“ファ–ム开发キット”。

到达迷宫最深处后会触发剧情并发生战斗。

BOSS 君主兽(デュナスモン)数据种,风属性

战斗攻略 虽然本场战斗有玛格纳兽(マグナモン)支援,但君主兽的实力依然不可小看,我方单位只要被其抓住了弱点,被一招秒杀不是什么难事,建议尽量用病毒种的数码宝贝参战。

战斗胜利后会得到道具“调和の意思”并返回事务所。

剧情过后前往上野,和关键NPC对话。

再次使用黑客技能“**ステルスハイド**”隐身后,进入博物馆内。

迷宫

博物馆内有登陆地点,调查后会进入网络空间,穿过后会到达其他地点。

先到第二区域消除球体解除路障,然后就可以尽情探索两个区域了。

迷宫信息
第二区域
左上方能拿到消耗品“HPカプセルA”;
左下方能拿到消耗品“リヴァイヴカプセル”和“メモリアップ”。
第一区域的网络空间
左侧道路第一个左分岔路能拿到消耗品“HPカプセルCx10”;
最后一个左分岔路能拿到消耗品“エメラルド”;
右侧道路走到尽头能拿到消耗品“ホ–ムゲ–ト”。
穿过第一区域的网络空间能拿到农场道具“バンク扩张ドライブ”。
第二区域的网络空间
左侧道路的两个末端分别能拿到消耗品“INTブ–ストx3”和换金道具“ダイヤモンド”;
右侧道路的右分岔分别能拿到消耗品“ブレイブポイントC”和“ATKブ–ストx3”。
穿过第二区域的网络空间能拿到数码徽章“マミ–モンメダル”。

解除路障后,回到第一区域,从正中央的道路前进,到最深处后会触发剧情并发生战斗。

BOSS 番长狮子兽(バンチョ–レオモン)疫苗种,地面属性

战斗攻略 BOSS的血量非常高,不过会给我方施加有益的BUFF,在HP到达一定值以下时,还会连续使用高伤害的单体技能“フラッシュバンチョ–パンチ”,建议准备好足够的复活道具。整场战斗总的来说是一场消耗战,不过由于BOSS不会使用回血技能,

而且作为支援角色的哈克兽(ハックモン)还会使用全体回复技能,所以难度不大。

战斗胜利后会得到道具“钢の意思”,场景会自动跳转到事务所。

剧情过后前往EDEN **フリ–エリア**,然后会立即发生剧情战。

战斗过后前往数码实验室和**ミレイ**对话。

回到事务所前和关键NPC对话,再前往**ク–ロン**Lv1和关键NPC对话,任务板会追加新的重要委托。

重要委托	[illegible]
流程	1、前往**セントラル**病院,和入口处的关键NPC对话后获得关键词“**ユ–ゴの行方**” 2、进入电子空间,前往**ク–ロン**Lv1的第三区域,用关键词“**ユ–ゴの行方**”和关键NPC对话 3、前往**ク–ロン**Lv2的第二区域找到悠子,剧情过后会和**ユ–ゴ**的无限龙兽再次展开战斗 4、战斗胜利后即可完成任务
战斗内容	无限龙兽 病毒种,电气属性
备注	无

完成以上任务后,前往数码实验室和**ミレイ**对话。

迷宫

剧情过后,场景会跳转至新宿地铁站内。

往前探索,解除第二区域的光球后会得到IC卡,可以用它解除该区域的路障以前往第三区域。

第三区域也有光球,解除后就能继续前进了。

前进至迷宫最深处会触发剧情并发生战斗。

BOSS 巴尔巴兽(バルバモン)病毒种,暗属性

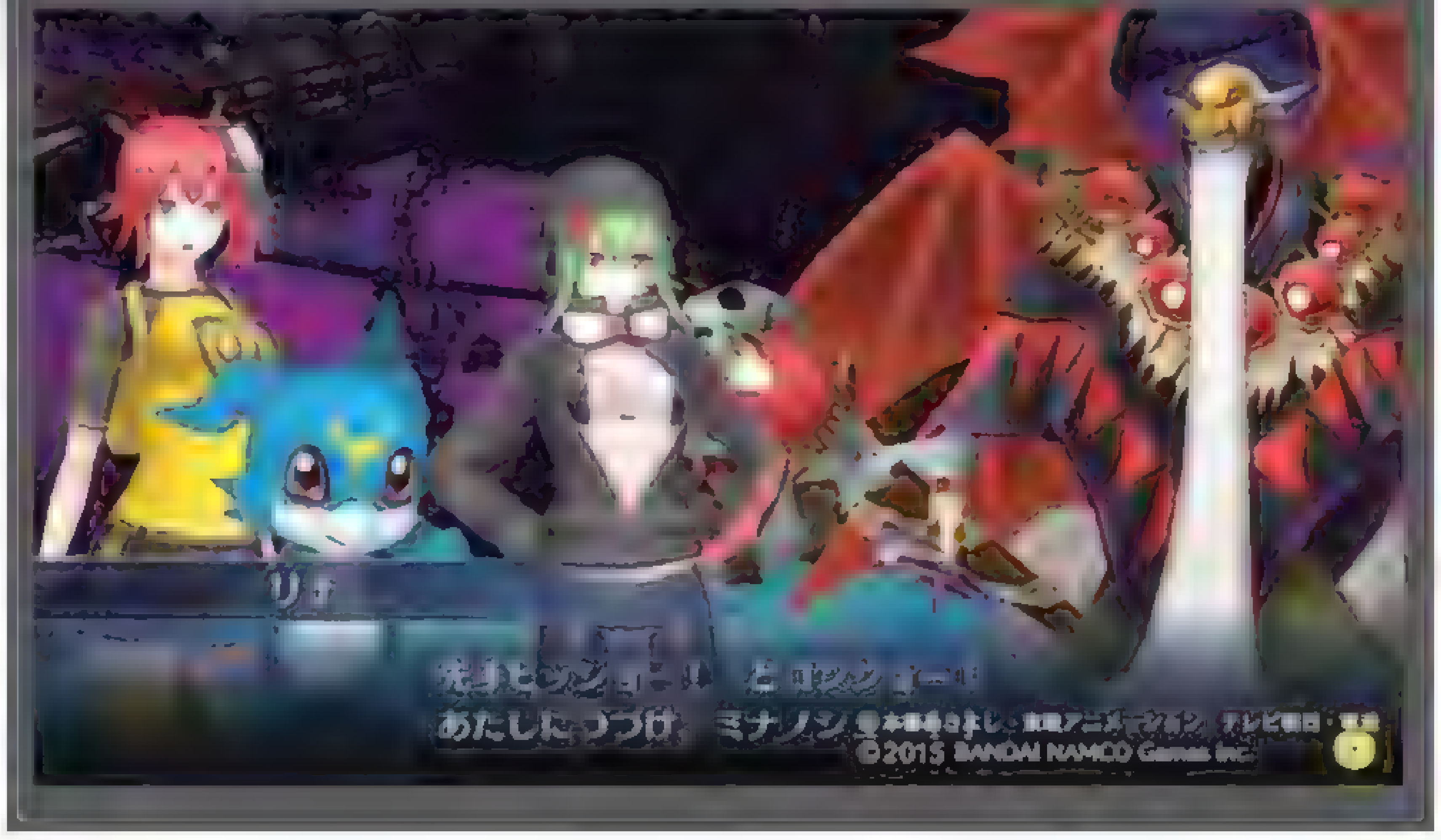
战斗攻略 BOSS在使用技能“魔力一齐解放”后,下一招必定是名为“”的全体攻击,这招伤害非常高,命中后BOSS还会回血,建议用疫苗种的数码宝贝来承受伤害。BOSS在使用“魔力一齐解放”后,大部分能力会下降,可以趁这个机会用强力且克制BOSS的招式将其直接击败。

战斗胜利后会回到数码实验室。

前往EDEN フリ–エリア,走到场景最右侧会发生剧情并进入战斗。

BOSS 斯雷普鲁兽(スレイプモン)疫苗种,光属性

战斗攻略 BOSS的速度非常快,开场后会用技能“开战”增加我方全员的速度,在战斗中也会给自己施加增加速度的BUFF。由于BOSS的血量非常高,单体伤害技能几乎可以秒杀我方一个单位,总的来说也是一场消耗战。用消除敌方BUFF的技能来辅助作战是个不错的选择。



战斗胜利后会回到事务所。

剧情过后从大地图前往浅草，用黑客技能“ステルスハイド”隐身，进入数据化区域。

迷宫

和之前的第一区域一样，地图的左上方和右上方各有一个光球，解除后即可开通前进的道路。

迷宫信息
第二区域左侧的箱子内有消耗品“SP**カプセル**Bx3”；右侧的箱子内有消耗品“**ブレイブポイント**C”。

到达最深处会触发剧情并发生战斗。

BOSS：侵食者（人型）无种族，无属性

战斗攻略：BOSS和之前的类型一样，也会对我方全体使用附带“液晶化”状态的技能，要准备好足够的恢复道具。

战斗结束后会发生剧情战，剧情过后第十五章结束。

第十六章 ダイバ－シティ・ドラゴン～龙の栖まう岛

可以自由行动后，前往涉谷的**タワ－レコ－ド**店内，和特殊NPC对话会获得装备“**パニックバリア** DX”。

前往**お**台场，剧情过后一直前进到达第二区域，即可见到艾可萨兽（**エグザモン**）。

到达高台附近会触发剧情，并和艾可萨兽发生战斗。

BOSS：艾可萨兽 数据种，风属性

战斗攻略：BOSS的伤害很高，不过战斗中有两位皇家骑士助阵。给予BOSS一定伤害后会强制中断战斗。

战斗中断后会发生公爵兽被**アラタ**吸收的剧情，然后众人会回到事务所。

剧情过后进入电子空间，前往**ク－ロン** Lv1的广场处会触发剧情，然后前往**ク－ロン** Lv5。

迷宫

从ク－ロン Lv4第一区域左侧，用黑客技能解除防火墙即可前往ク－ロン Lv5。

与入口前的悠子对话，剧情过后即可深入ク－ロン Lv5探索。

迷宫中会有一些被封锁的数据，用黑客技能解析后会得到迷宫的相关信息。

迷宫中有不少隐藏的陷阱，踩上后会被传送到迷宫开始处，被触发过的陷阱会一直显示。

迷宫信息
第二区域：
场景右侧的宝箱内有消耗品“**メモリアップ**”；
上述宝箱的上方有陷阱，落入陷阱后选择右边的传送点，能到达第二区域正中央的平台，打开平台左侧的宝箱能拿到农场道具“**フア－ム**扩张**プラグイン**”。

到达迷宫最深处会触发剧情并发生战斗。

BOSS：颅骨兽（クレニアムモン）疫苗种，地面属性

战斗攻略：BOSS的全体攻击技能“エンド・ワルツ”伤害非常高，但使用后自身的能力会下降一段时间，此时是攻击的好时机。另外，技能“ゴッドブレス”会让BOSS短时间内获得无敌的效果，看到它发动这招后就不要攻击了，建议立即进行回复或用道具提升自身能力以准备下一轮进攻。

战斗结束后会回到事务所。

【任务】调查中野1楼外侧的告示板，任务板会追加新的重要委托。

重要委托	[illegible]
流程	1、和1楼的4名关键NPC对话 2、和2楼的4名关键NPC对话 3、和3楼的3名关键NPC对话 4、剧情过后即可完成任务
备注	无

完成以上任务后，前往中野3楼，和厕所前的数码宝贝对话，任务板会追加新的重要委托。

重要委托	[illegible]
流程	1、前往4楼的咖啡店和所有关键NPC对话 2、再次前往咖啡店和关键NPC对话 3、调查墙壁，会进入网络空间 4、穿过网络空间后会到达数码空间 5、收集数码空间中的数据文件（共5个），每收集到一个都会得到一个关键词 6、收集完所有数据后会触发剧情 7、用关键词“ミ－子”和关键NPC对话后即可完成任务（选错关键词的话会和NPC发生战斗，战斗胜利后即可完成任务）
备注	**迷宫信息** 网络空间： 第一个分岔道一直往左走能拿到消耗品“HP**スプレ－**A” 第二个分岔道往下走能拿到装备“**ウインドガ－ド** DX” 第三个分岔道往左走能拿到消耗品“**ブレイブポイント**B” 第四个分岔道中的道路尽头分别能拿到消耗品“**フレンドシップ** x2”和“SPD抑制**チップ**Cx2” 数码空间： 第一个传送点到达的区域中有宝箱，打开能得到消耗品“ATK制御**チップ**B” 在场景左侧，解除Lv4的防火墙后能拿到消耗品“SP抑制**チップ**B” 其中一个数据文件附近的宝箱内有消耗品“**エスケ－プゲ－ト** x3”

完成以上任务，走出事务所后会触发剧情，之后前往お台场。

回到之前和艾可萨兽战斗的地点，会再次与其发生战斗。

BOSS：艾可萨兽 数据种，风属性

战斗攻略：当BOSS的HP到达一半以下时，会给自己施加各种有益的BUFF，并会使用威力强大的群体技能“ドラゴニックインパクト”，命中后会强行让我方的战斗单位退场并换上后备单位，建议将队伍的后备人员都换上病毒种的数码宝贝以无视掉这招的换人效果。

战斗胜利后，第十六章结束。

第十七章 追忆

剧情过后从大地图前往秋叶原，和场景上方人行道右侧的特殊 NPC 对话会获得消耗品“**アクセルバナナ**”和两枚数码徽章“**ベルフェモン SM メダル**”和“**ベルフェモン RM メダル**”。

和秋叶原商店右侧的悠子对话，会进入秋叶原的数据化区域。

迷宫

从第一区域左上方前进到下个区域，解除光球后第一区域的路障都会消失，另外有光球的区域能捡到数码徽章“フライモンメダル”。

回到第一区域，到达右下方解除球体后，从该区域右上方进入下一个区域。

到达迷宫最深处后会和骑士领主兽发生战斗。

BOSS：骑士领主兽 病毒种，暗属性

战斗攻略：BOSS 的血量和防御力都很低，只要我方全员都是疫苗种的数码宝贝即可轻松获胜。

战斗结束后会有一段剧情，之后在迷宫里一直往前走，走过三个区域后会触发剧情。

可以自由行动后，沿着道路一直往外走到广场处会触发剧情。（地形就是ク－ロン Lv1）

剧情过后，第十七章结束。

第十八章 ロスト・ロストメモリーズ

本章节操作的角色会变成ノキア，但会继承主人公身上的所有数码宝贝和道具。

走出事务所门口，选择“はい”会触发剧情。

迷宫

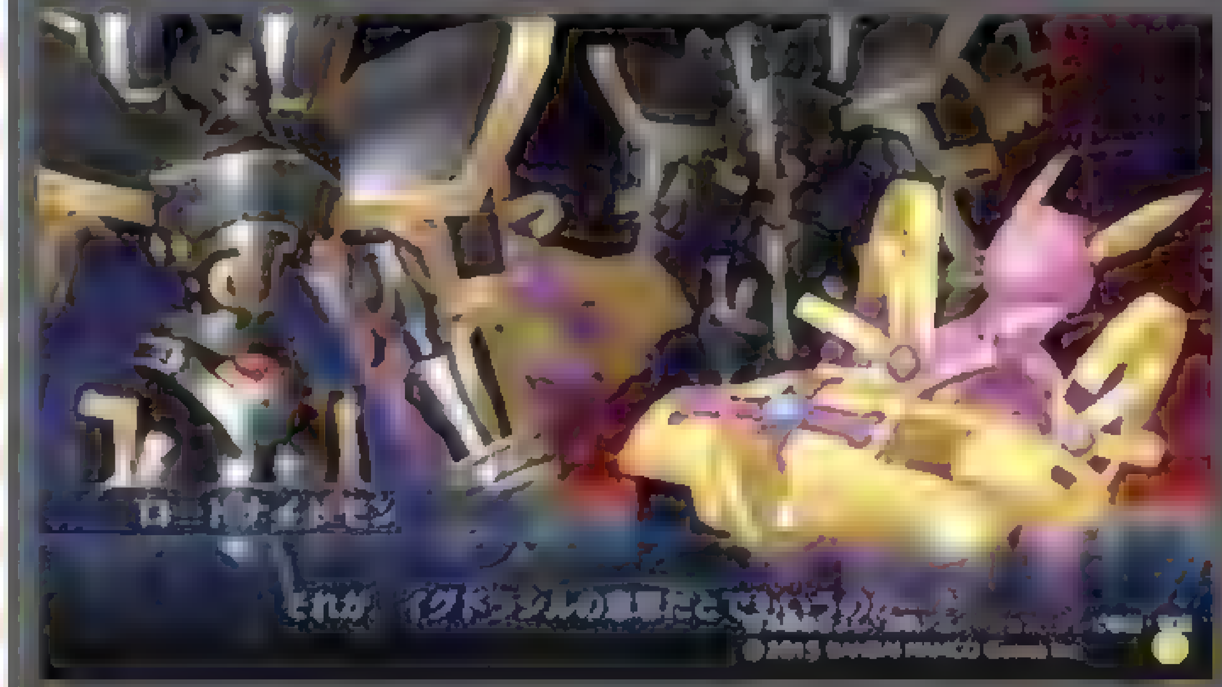
剧情过后稍微往前走一段距离后，会进入数码实验室，出来后继续往前走。

第二区域的宝箱内有消耗品“极上肉”和装备“**フレンドシップ**DX”。
第三区域的宝箱内有消耗品“**フルリヴァイヴスプレ－**”。

到达第三区域末端会有剧情，剧情过后调查裂缝并选择“入る”会触发剧情，之后会遇到骑士领主兽并发生战斗。

BOSS：骑士领主兽 病毒种，暗属性

战斗攻略：BOSS 的防御力和血量比上次稍微高了一些，打法和阵容照旧即可。BOSS 血量降到二分之一时会强制中断战斗并触发剧情，之后会再次展开战斗。第二次战斗时，支援角色会变成悠子的数码宝贝，而且这次骑士领主兽会用高伤害的单体技能和增加自己攻击力的 BUFF。只要做好回复工作，整场战斗的难度并不大。

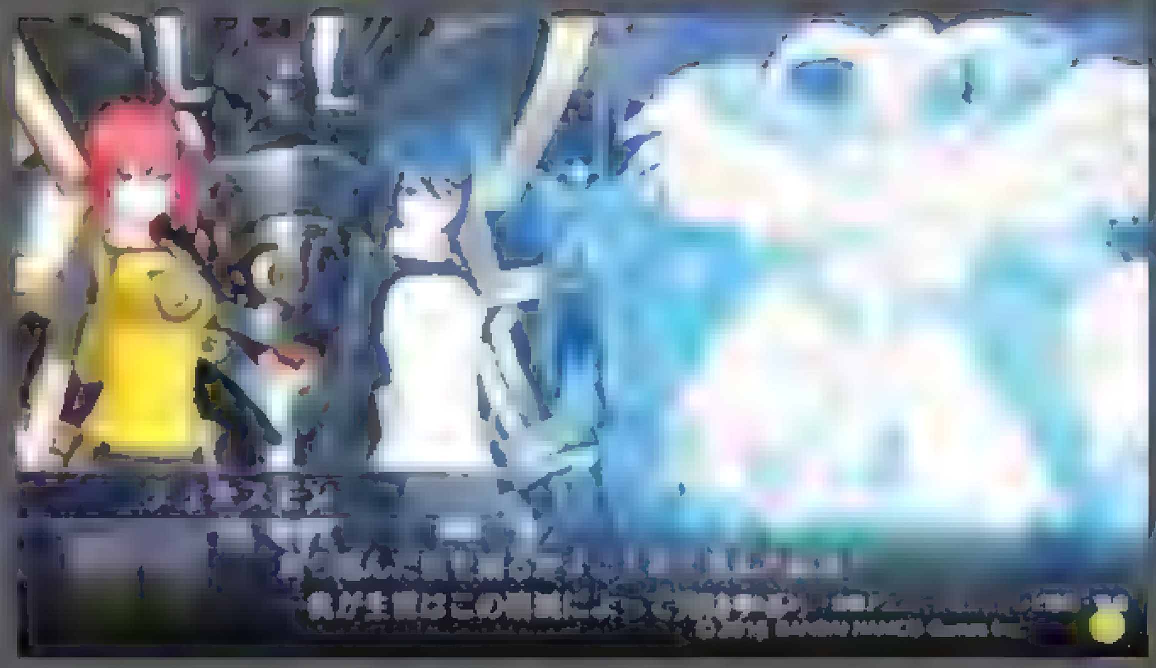


战斗结束后，第十八章结束。

第十九章 円卓の狮子骑士

可以自由行动后前往新宿的繁华街，和特殊 NPC 对话会得到装备“军师の USB”。

迷宫



前往东京新都厅，直接进入建筑，从最左侧的电梯前往 13 层。

13F–15F：乘坐 13 层左侧区域右下方的电梯到达 14 层→乘坐右侧的电梯回到 13 层→跳下右下方的台阶，乘坐电梯到达 14 层→乘坐电梯前往 15 层→乘坐右侧的电梯前往 27 层

27F–30F：乘坐 27 层正上方的电梯前往 29 层→乘坐电梯回到 27 层→乘坐左下方的电梯到达 29 层→乘坐电梯到达 30 层

到达 30 层前进不远处会有一场战斗。

BOSS：君主兽 数据种，风属性

战斗攻略：BOSS 会使用伤害较高的全体攻击，建议尽量使用病毒种参与战斗。

战斗胜利后即可前往 36 层。

36F–40F：乘坐右下方的电梯到达 37 层→乘坐电梯到达 36 层→乘坐电梯到达 38 层→乘坐电梯到达 37 层→乘坐电梯到达 39 层→乘坐电梯到达 40 层

13F：地图右上方的宝箱内有换金道具“**クロンデジゾイド**”。
14F：最初到达13层后，用右侧的电梯可以通往14层拿到农场道具“**ファ－ム开发キット**”；左侧区域右下方或正下方的电梯可以前往14层拿到消耗品“SP**カプセル**Ax5”；正上方的宝箱内有消耗品“HP**アタッチ**A”，在宝箱所在的道路左侧能捡到数码徽章“**プラチナヌメモンメダル**”。
15F：必经之路的宝箱内能拿到消耗品“HP**スクレ**–Ax3”。
27F：右下方的宝箱内有消耗品“**リヴァイヴカプセル**DX x2”；乘坐28层左上方的电梯回到27层能拿到装备“CRT**アタッチ**A”。
28F：最初到达27层后，用左侧的电梯到达28层能拿到消耗品“HP**カプセル**Ax3”；从27层右下方的电梯到达28层能拿到消耗品“**マルチリカバリ**–x3”；必经之路的第二个电梯选择到28层，出电梯后往左走能拿到农场道具“**バンク**扩张**ドライブ**”；必经之路的第三个电梯选择到28层，能拿到消耗品“HIT**ブ–スト**x5”。
29F：最初到达27层后，用左侧的电梯到达29层能拿到消耗品“**ブレイブポイント**B”；从27层右下方的电梯到达29层能拿到消耗品“**メンタルメロン**x2”；乘坐28层左上方的电梯回到29层能拿到农场道具“**ファ–ム**扩张**プラグイン**”。
30F：右上方的宝箱内有消耗品“**メモリアップ**”。
36F：必经之路的宝箱内能拿到消耗品“**エスケ–プゲ–ト**x5”；第四步时选择36层，能拿到消耗品“**リヴァイヴカプセル**DX x3”；第五步时选择36层，能拿到消耗品“HP**カプセル**Bx10”。
37F：第三步时选择37层，能拿到消耗品“SP**カプセル**Ax5”；第四步时选择37层，能拿到消耗品“**インテリニンジン**x2”和“**フルリカヴァリ–スプレ–**”。
38F：乘坐36层右侧的电梯到达38层后能拿到消耗品“HP**スプレ**–Ax3”；第一步时选择38层，能捡到数码徽章“**ロゼモン**BM**メダル**”；第二步时选择38层，能拿到消耗品“**ブレイブポイント**A”；第三步到达的区域中能在宝箱内得到消耗品“SPD**ブ–スト**x3”；第五步时选择38层，能拿到消耗品“INT抑制**チップ**A”；
39F：第一步时选择39层，能拿到消耗品“**メモリアップ**”；第二步时选择39层，能拿到消耗品“SP**スプレ**–Ax2”；第三步时选择39层，能拿到装备“**ビショップディスク**”；第四步时选择39层，能拿到农场道具“**ファ–ム**扩张**プラグイン**”；
40F：必经之路上的宝箱内有装备“**メディカルスプレ**–DX”
49F：最右侧的宝箱中有消耗品“**ミラクル**肉”

乘坐 40 层的电梯到达 48 层，走到尽头乘坐电梯到达 49 层，乘坐电梯到达 R 屋上会触发剧情并发生战斗。

BOSS：侵食者·亚当

战斗攻略：BOSS 的技能“クラスタ・オブタイラント”不仅能给予我方全体较大的伤害，同时还能给自己回血，被命中后要及时补充我方全员的 HP。

战斗结束后会进入精神世界，不断地往深处走即可。

一段剧情后会和芳香兽发生战斗。

BOSS：芳香兽 数据种，光属性

战斗攻略：BOSS 的伤害较高，建议尽量使用病毒种的数码宝贝来战斗。

战斗胜利后会有一段剧情，之后和阿尔法兽对话可以选择回到事务所，和奥米加兽对话可以选择前往数码世界并开始第 20 章。回到事务所后和杏子对话能直接到达新都厅楼顶。

第二十章 新世界より

进入数码世界后直走没多远就会触发剧情和世界树的分身展开了战斗。

BOSS：世界树_7D6（イグドラシル_7D6）无种族，无属性

战斗攻略：本场战斗有アラタ的迪亚波罗兽（ディアボロモン）参战，不仅会给我方全体回血上 BUFF，还会给予敌方 DEBUFF，除了 BOSS 的单体技能伤害略高外，总体来说并没有什么难度。

战斗结束后继续前进，选择“はい”继续剧情。剧情过后可以选择和末堂对话回到现实世界。

回到现实世界后，到お台场第二区域，和场景右下方的特殊 NPC 对话能得到消耗品“ミラクル肉”和三枚数码徽章“ルーチエモンメダル”、“ルーチエモン FM メダル”和“ルーチエモン SM メダル”。

沿着道路继续前行，在途中会多次遇到世界树_7D6 阻挡去路。战斗胜利后即可前行。

战斗攻略（第一次）：BOSS 会不断地提升自己的防御力，还会用异常状态削减我方单位的 HP。

战斗攻略（第二次）：魔法攻击对 BOSS 的伤害不大，建议尽量使用物理攻击来造成伤害。另外 BOSS 的技能伤害都比较大，队伍里最好有会全体回复技能的单位。

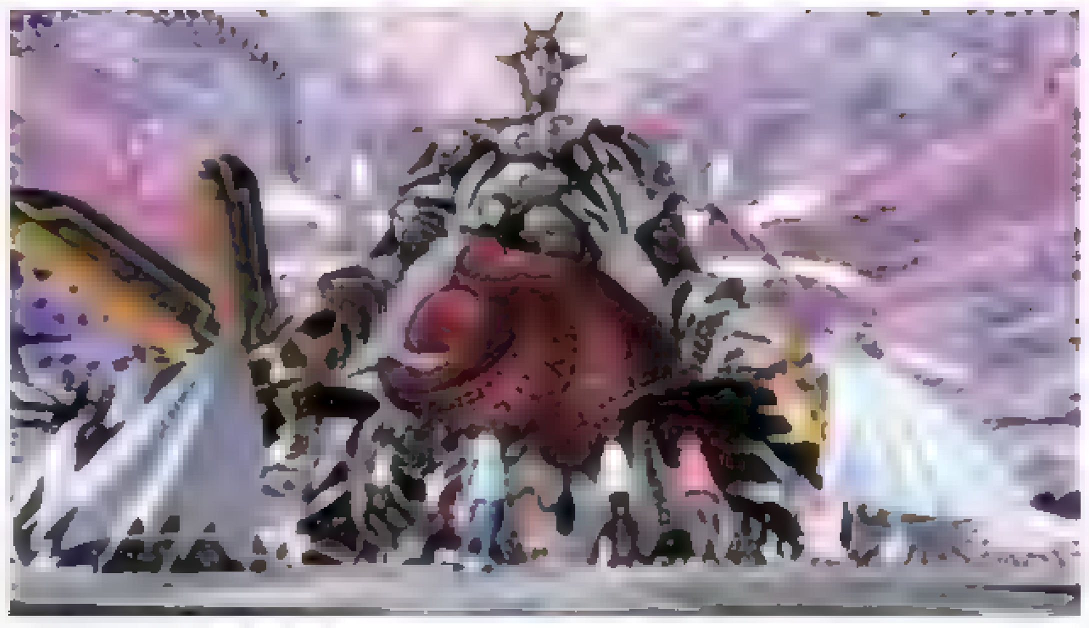
战斗攻略（第三次）：BOSS 会不断地给自身施加速度、回避率提升的 BUFF。另外，单体技能“巨大なクリスタル”的伤害到了几乎可以秒杀一个单位的程度，建议战斗前要准备复活道具。

到达最底层后会触发剧情并展开最后一场战斗。

BOSS：母体·侵食者（マザー・イーター）无种族，无属性

战斗攻略：BOSS 几乎没有攻击性，直接打倒即可。

战斗胜利后会有一段剧情，之



后会开始下个阶段的 BOSS 战。

【第一阶段】

BOSS：左腕 无种族，草木属性；核心（コア）无种族，水属性；右腕 无种族，火属性

战斗攻略：左腕负责魔法攻击，对物理伤害的吸收很低，建议用魔法攻击给予伤害，右腕负责物理攻击，抗性与左腕相反。核心负责给两腕施加 BUFF，对任何伤害的吸收都很低。建议先击破两腕，最后在对核心发动攻击。不过要注意将两腕击破后，核心就会不断地使用“バ－ジョンアップ”蓄力，下次行动用全体技能“オペレ－ション”发动攻击。另外，支援角色每经过一定回合就会更换。

【第二阶段】

BOSS：左翼 数据种，暗属性；核心（コア）病毒种，无属性；右翼 疫苗种，光属性

战斗攻略：BOSS 三个部位的速度都非常快，两翼是无法被击破的，只会以 HP1 的形式留在场上，待机几回合后回复全部 HP，建议无视两翼直接对核心进行攻击。不过要注意核心会使用技能“ワ－ルドリスタ－ト”，将我方全员的 HP 强制削减剩 1，建议战斗前备好全体回复道具。

战斗结束后会进入结局动画，观看动画后即可通关。

十三皇家骑士&皇帝龙兽 圣骑士形态的进化相关任务

游戏中想得到十三皇家骑士和皇帝龙兽：圣骑士形态，不仅要满足进化要求的能力值，还要完成相关任务才能开启进化条件，而这些任务需要完成第十九章后才能在任务板上接受。下面按照任务出现顺序列出所有相关任务的内容和攻略。

重要委托	四ノ宫リナの挑战状
流程	1、到数码实验室和ミレイ对话，对话中选择含有“新宿”的选项 2、前往浅草的数据化区域内的最深处后会发生战斗 3、战斗胜利后即可完成任务
战斗内容	究极V龙兽（アルフォ－スブイドラモン）疫苗种，风属性
战斗攻略	BOSS的速度非常快，而且会用BUFF和回复技能，伤害不够的话可能会被其连续使用回复技能导致前功尽弃。另外，BOSS在使用技能“チャ－ジ开始”后，下次行动会用伤害非常高的全体攻击。不过BOSS对毒状态没有抗性，可以利用“猛毒”异常状态来轻松取胜。
备注	该任务在第十九章击败芳香兽后开启。

重要委托	伟大なる挑战（1
流程	1、到数码实验室和ミレイ对话 2、进入电子空间，前往ザクソンフォ－ラム与该区域的任一数码宝贝对话即可发生战斗 3、战斗胜利后即可完成任务
战斗内容	玛格纳兽 无种族，地面属性；疾速兽（装甲体）（ラピッドモン（ア－マ－））疫苗种，光属性
战斗攻略	两个BOSS的防御力都非常高，由于极速兽有种族和属性弱点，建议优先击破。玛格纳兽可以考虑用贯通类技能轻松击破。
备注	完成任务“四ノ宫リナの挑战状”后开启。

重要委托	伟大なる挑战②
流程	1、到数码实验室和ミレイ对话 2、前往东京新都厅1层，与该区域的数码宝贝对话即可发生战斗 3、战斗胜利后即可完成任务
战斗内容	芳香兽 数据种，光属性
战斗攻略	BOSS和剧情中一样难缠，不仅速度快，而且还善于给自己施加各种BUFF，建议尽量使用病毒种的数码宝贝战斗。
备注	完成任务“伟大なる挑战①”后开启。

重要委托	伟大なる挑战③
流程	1、到数码实验室和ミレイ对话 2、进入电子空间前往クーロンLv5，到达迷宫最深处与数码宝贝对话即可发生战斗 3、战斗胜利后即可完成任务
战斗内容	斯雷普兽 疫苗种，光属性；颅骨兽 疫苗种，地面属性
战斗攻略	两个BOSS都是疫苗种，建议尽量使用数据种的数码宝贝战斗。斯雷普兽依旧建议用打消技能或减速的DEBUFF来降低它的速度，以降低战斗难度。
备注	完成任务“伟大なる挑战②”后开启。

重要委托	伟大なる挑战④
流程	1、到数码实验室和ミレイ对话 2、前往中野地下道，和迷宫最深处与数码宝贝对话即可发生战斗 3、战斗胜利后即可完成任务
战斗内容	君主兽 数据种，风属性；骑士领主兽 病毒种，暗属性
战斗攻略	鉴于两个BOSS的种族，而且君主兽会用让自己反伤1000HP的技能，所以建议先将君主兽打倒。骑士领主兽会使用强力的单体伤害技能，其伤害足够一招秒杀HP低于2000以下的单位，战斗前最好准备足够的复活道具。
备注	完成任务“伟大なる挑战③”后开启。

重要委托	伟大なる挑战⑤
流程	1、到数码实验室和ミレイ对话 2、前往お台场第二区域与数码宝贝对话即可发生战斗 3、战斗胜利后即可完成任务
战斗内容	艾可萨兽 数据种，风属性
战斗攻略	艾可萨兽依旧会用强制让我方全员换人的技能，为了让战斗局面稳定，建议将队伍中的成员全部换成病毒种。
备注	完成任务“伟大なる挑战④”后开启。

重要委托	伟大なる挑战⑥
流程	1、到数码实验室和ミレイ对话 2、进入电子空间，前往デモンズアジト与数码宝贝对话即可发生战斗 3、战斗胜利后即可完成任务
战斗内容	杰斯兽（ジエスモン） 数据种，无属性；顽固兽（ガンクゥモン） 数据种，火属性
战斗攻略	将两个BOSS任意一个打倒后，另一个在下次行动时会给自己施加BUFF，从而变得非常棘手，建议将两个BOSS的血量都削减到极低后迅速逐个击破。
备注	完成任务“伟大なる挑战⑤”后开启。

重要委托	伟大なる挑战⑦
流程	1、到数码实验室和ミレイ对话 2、进入电子空间，前往ヴァルハラ・サーバ最深处与数码宝贝对话即可发生战斗 3、战斗胜利后即可完成任务
战斗内容	奥米加兽（オメガモン） 疫苗种，光属性；阿尔法兽（アルファモン） 疫苗种，无属性；公爵兽（デュークモン） 病毒种，光属性
战斗攻略	鉴于BOSS的种族分布，我方先用疫苗种集中击破公爵兽后，再换成数据种来战斗是比较好的作战方案。每当敌方有一个角色被击败，剩余的角色就会得到永久持续的BUFF，会让战斗难度大大提升。建议击破公爵兽后，将队伍换成包含咲耶兽（サクヤモン）的数据种队伍，用咲耶兽的必杀技“金刚界曼荼罗”打消敌方的永久BUFF，会大大降低战斗难度。
备注	完成任务“伟大なる挑战⑥”后开启。

重要委托	伟大なる挑战⑧
流程	1、到数码实验室和ミレイ对话 2、前往デジタルワールド最深处与数码宝贝对话即可发生战斗 3、战斗胜利后即可完成任务
战斗内容	皇帝龙兽：圣骑士形态（インペリアルドラモン：PMA）x3 疫苗种，光属性
战斗攻略	BOSS会放出两个分身，需要打败左右两侧的分身才能对正中间的本体造成伤害。当BOSS的血量降低到一半以下时，就会使用技能“祖の剑受けされる”，然后5回合内自身会处于无敌状态，而且每回合都会使用超高伤害的全体技能“オメガブレード”，若受到的伤害为致死量，那么会剩余1点HP，再次受到这招攻击时才会濒死。在经过5回合后，BOSS会发动技能“见事だ…”强行降低自己的HP，此后只需攻击一下即可胜利。
备注	完成任务“伟大なる挑战⑦”后开启。

快速练级法

游戏中提升等级不算很难，即使是等级很高的数码宝贝，只需经历几场和究极体的战斗后即可升级，但由于后期进化有才能值的关系，这样的升级速度还是有点慢，下面就给玩家们介绍一种练级配置。

【配置】：白金鼻涕兽（プラチナヌメモン）x3 军师USBx9，将所有白金鼻涕兽都装上军师USB并全部投入战斗并获得胜利即可。

白金鼻涕兽：白金鼻涕兽的被动技能会让经验值翻倍，而且白金鼻涕兽为究极体，有让对手液晶化的技能，能大幅降低刷野怪的难度，将敌人全部液晶化后，就可以开启自动战斗等待升级了。白金鼻涕兽的进化路线非常多，只要在进化列表中看到和鼻涕兽相关的进化型，往那个方向进化就没错了。（白金鼻涕兽的进化条件：等级65，才能10）

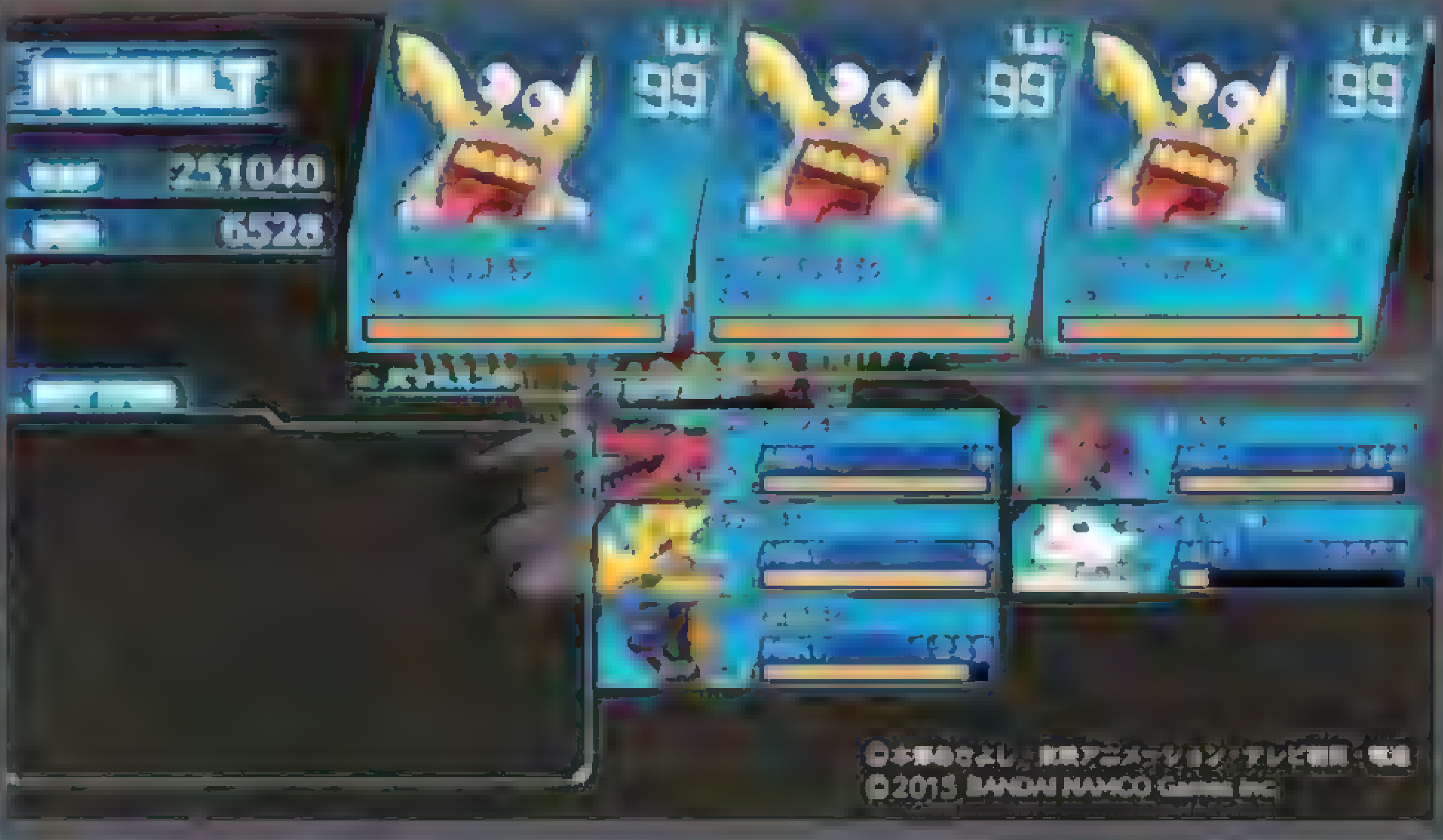
军师USB：除了剧情中和特殊NPC对话获得外，在第二十章战胜第三个世界树_7D6后也会获得，在第十九章的东京新都厅迷宫中，有极低几率会遇上白金鼻涕兽，战斗胜利后也有小几率获得。除此之外就是通过农场岛的开发道具选项获得，具体请参考以下配置。

农场中选择“开发”指令，选

择 1000YEN。

农场等级达到 MAX，农场设施全部设置"开发者の心得"，岛上的数码宝贝再全部换上"开发型"特性，会大幅提高入手几率。另外，全部数码宝贝都是"开发型"的话，开发时间会比原来缩短 20 分钟。

在最高配置下，可以让经验值变成原本的 30 倍。打一场第十九章的随机敌人即可让原本 Lv1 的究极体数码宝贝瞬间升到 50 级左右，为养成强大的究极体省了不少时间。

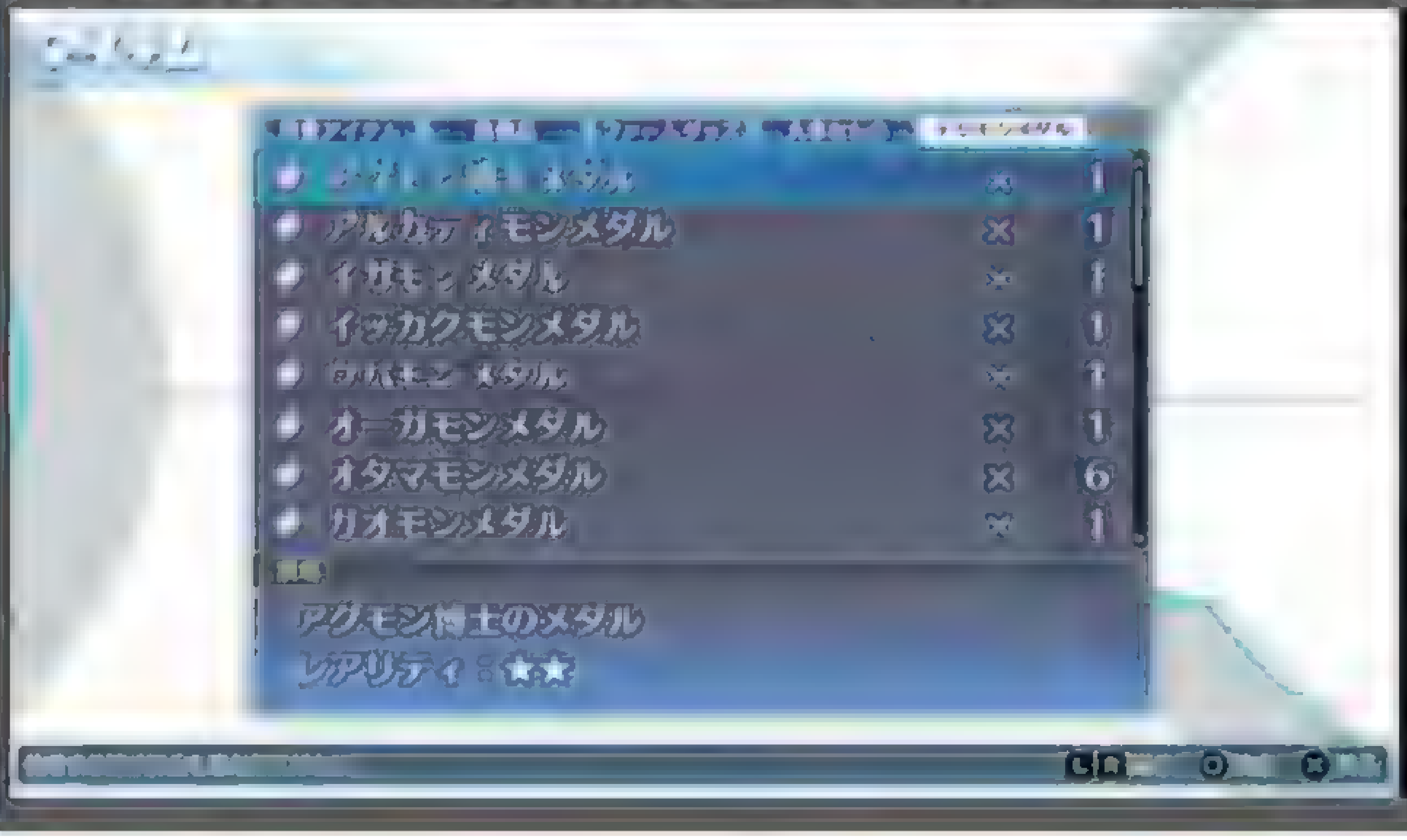


收集相关

数码徽章（デジモン）

数码徽章是本作重要的收集要素，并与奖杯相关，一共有 500 种。数码徽章可以通过战斗、探索、完成绿色标志的委托，或是通过分布在各地的扭蛋机获得。不同的扭蛋机价格有差异，从 300 元到 1000 元等，能够扭出的徽章种类也不一样，因此大家没事可以多去不同扭蛋机上碰碰运气。

得到的数码徽章可以找中野 4 楼的徽章大叔（メダルおじさん）卖掉，这样就可以查看到当前的收集情况。收集数码徽章可以说是游戏奖杯中最难的一项，下面列出游戏中所有数码徽章的获得方式，其中有 200 种可通过战斗或完成有绿色标记的委托获得，其余 300 种则可以通过不同地区的扭蛋机获得。希望以下数据能对想刷白金的玩家有所帮助。



编号	名称	位置	获得方式
1	アーマゲモンメダル	中野1F外侧	扭蛋机
2	アイスモンメダル	浅草数据化区域	拾取
3	アクィラモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
4	アグニモンメダル	委托「花の趣味はないけれど…」报酬	拾取
5	アグモンメダル	委托	战斗掉落或任务获得
6	アグモン（黑）メダル	–	战斗掉落或任务获得
7	アグモン博士メダル	中野2F厕所前	拾取
8	アシュラモンメダル	中野1F外侧	扭蛋机
9	アスタモンメダル	中野1F左侧	扭蛋机
10	アトラーカブテリモンメダル	中野3F楼梯前	扭蛋机
11	アヌビモンメダル	中野1F左侧	扭蛋机
12	アノマロカリモンメダル	新宿地铁站前	扭蛋机
13	アポカリモンメダル	中野3F楼梯前	扭蛋机
14	アポロモンメダル	新宿地铁站前	扭蛋机
15	アルカディモンメダル	新宿的繁华街前	拾取
16	アルケニモンメダル	涉谷タワーレコード前	扭蛋机
17	アルゴモン究极体メダル	涉谷タワーレコード前	扭蛋机
18	アルダモンメダル	中野2F右侧	扭蛋机
19	アルファモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
20	アルフォースブイドラモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
21	アルフォースブイドラモンX抗体メダル	中野2F右侧	扭蛋机
22	アルボルモンメダル	中野1F外侧	扭蛋机
23	アルマジモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
24	アンキロモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
25	アンティラモンメダル	涉谷タワーレコード店内	扭蛋机
26	アンドロモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
27	イーバモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
28	イガモンメダル	クーロンLv3右侧区域	拾取
29	イグドラシル7D6メダル	中野1F外侧	扭蛋机
30	イッカクモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
31	イビルモンメダル	中野1F外侧	扭蛋机
32	インセキモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
33	インダラモンメダル	中野地下道第三区域	拾取
34	インフェルモンメダル	秋叶原	红色扭蛋机
35	インプモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
36	インペリアルドラモンDMメダル	战斗	战斗掉落或任务获得
37	インペリアルドラモンFMメダル	涉谷タワーレコード店内	扭蛋机
38	インペリアルドラモンPMメダル	战斗	战斗掉落或任务获得
39	ヴァイクモンメダル	秋叶原	红色扭蛋机
40	ヴァルキリモンメダル	秋叶原	蓝色扭蛋机
41	ヴァンデモンメダル	上野博物馆前	扭蛋机
42	ヴィカラーラモンメダル	中野2F右侧	扭蛋机
43	ウイザーモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
44	ヴイジラモンメダル	秋叶原	蓝色扭蛋机
45	ウイッチモンメダル	中野1F左侧	扭蛋机
46	ウエヌスモンメダル	上野博物馆前	扭蛋机
47	ヴェノムヴァンデモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
48	ウエンディモンメダル	クーロンLv4第三区域	拾取
49	ウォーグレイモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
50	ウォーグレイモンメダルX	中野1F左侧	扭蛋机
51	ヴォルフモンメダル	中野1F左侧	扭蛋机
52	ウッドモンメダル	中野3F楼梯前	扭蛋机
53	ウパモンメダル	EDENコミュニティエリア	拾取
54	ヴリトラモンメダル	中野3F楼梯前	扭蛋机
55	ウルカヌスモンメダル	中野3F楼梯前	扭蛋机

编号	名称	位置	获得方式
56	エアドラモンメダル	新宿地铁站前	扭蛋机
57	エアロブイドラモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
58	エグザモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
59	エクスティラノモンメダル	中野1F外侧	扭蛋机
60	エクスブイモンメダル	涉谷タワ–レコ–ド前	扭蛋机
61	エテモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
62	エビドラモンメダル	涉谷タワ–レコ–ド店内	扭蛋机
63	エビバ–ガモンメダル	中野1F外侧	扭蛋机
64	エルドラディモンメダル	新宿地铁站前	扭蛋机
65	エレキモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
66	エンジェウ–モンメダル	中野1F左侧	扭蛋机
67	エンジェモンメダル	秋叶原	红色扭蛋机
68	Aイリスモンメダル	涉谷タワ–レコ–ド前	扭蛋机
69	Aガルルモンメダル	涉谷タワ–レコ–ド店内	扭蛋机
70	Aグレイモンメダル	秋叶原	红色扭蛋机
71	Aスフィンクモンメダル	秋叶原	蓝色扭蛋机
72	Aトロイアモンメダル	上野博物馆前	扭蛋机
73	Aビ–トモンメダル	涉谷タワ–レコ–ド前	扭蛋机
74	Aボルケ–モンメダル	涉谷タワ–レコ–ド店内	扭蛋机
75	Aマ–メイモンメダル	秋叶原	红色扭蛋机
76	Aメガテリウモンメダル	秋叶原	蓝色扭蛋机
77	Aワイズモンメダル	上野博物馆前	扭蛋机
78	オウリュウモンメダル	中野1F外侧	扭蛋机
79	オ–ガモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
80	オオクワモンメダル	中野3F楼梯前	扭蛋机
81	オクタモンメダル	秋叶原	蓝色扭蛋机
82	オグドモンメダル	中野1F左侧	扭蛋机
83	オタマモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
84	オニスモンメダル	中野3F楼梯前	扭蛋机
85	オファニモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
86	オメカモンメダル	上野博物馆前	扭蛋机
87	オメガモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
88	オメガモンズワルトメダル	–	战斗掉落或任务获得
89	オメガモンX抗体メダル	中野2F右侧	扭蛋机
90	ガ–ドロモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
91	ガ–ベモンメダル	新宿地铁站前	扭蛋机
92	ガイオウモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
93	カイザ–レオモンメダル	中野2F右侧	扭蛋机
94	カイゼルグレイモンメダル	新宿地铁站前	扭蛋机
95	ガオガモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
96	カオスデュ–クモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
97	カオスドラモンメダル	新宿地铁站前	扭蛋机
98	カオスモンメダル	中野2F右侧	扭蛋机
99	ガオモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
100	ガジモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
101	カブテリモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
102	ガブモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
103	カプリモンメダル	中野1F外侧	扭蛋机
104	カメモンメダル	中野1F左侧	扭蛋机
105	カラツキヌメモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
106	カラテンモンメダル	涉谷タワ–レコ–ド前	扭蛋机
107	ガルゴモンメダル	中野2F右侧	扭蛋机
108	ガルダモンメダル	涉谷タワ–レコ–ド店内	扭蛋机
109	カルマ–ラモンメダル	涉谷タワ–レコ–ド前	扭蛋机
110	ガルムモンメダル	涉谷タワ–レコ–ド前	扭蛋机
111	ガルルモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
112	ガワッパモンメダル	ク–ロンLv4	拾取
113	ガンクウモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
114	キウイモンメダル	涉谷タワ–レコ–ド前	拾取
115	ギガスモンメダル	中野2F右侧	扭蛋机
116	ギガドラモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
117	ギギモンメダル	中野1F左侧	扭蛋机
118	ギザモンメダル	中野3F楼梯前	扭蛋机
119	キメラモンメダル	秋叶原	红色扭蛋机
120	キャッチマメモンメダル	秋叶原	蓝色扭蛋机
121	キャノンビ–モンメダル	–	战斗掉落或任务获得
122	キャンドモンメダル	新宿地铁站前	扭蛋机
123	キュウビモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
124	ギルモンメダル	涉谷タワ–レコ–ド前	扭蛋机
125	ギロモンメダル	上野博物馆前	扭蛋机
126	キングエテモンメダル	中野1F外侧	扭蛋机
127	クアトルモンメダル	中野1F外侧	扭蛋机
128	クズハモンメダル	中野1F左侧	扭蛋机
129	クダモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
130	クネモンメダル	セントラル病院（普通病房最里面的房间）	拾取
131	グミモンメダル	EDENエントランス	拾取
132	グラウモンメダル	中野1F外侧	扭蛋机
133	グラップレオモンメダル	中野2F右侧	扭蛋机
134	グラディモンメダル	中野1F左侧	扭蛋机
135	クラモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
136	グランクワガ–モンメダル	中野3F楼梯前	扭蛋机
137	グランドラクモンメダル	新宿地铁站前	扭蛋机
138	グランロコモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
139	クリサリモンメダル	EDENコミュニティエリア	拾取
140	グリフォモンメダル	涉谷タワ–レコ–ド前	扭蛋机
141	クルモンメダル	中野3F楼梯前	扭蛋机
142	グレイドモンメダル	中野1F外侧	扭蛋机
143	グレイモンメダル	中野3F楼梯前	扭蛋机
144	グレイモン（青）メダル	新宿地铁站前	扭蛋机
145	クレシェモンメダル	中野1F左侧	扭蛋机
146	クレニアムモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
147	クロスモンメダル	涉谷タワ–レコ–ド店内	扭蛋机
148	クロックモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
149	グロットモンメダル	涉谷タワ–レコ–ド店内	扭蛋机
150	クワガ–モンメダル	–	战斗掉落或任务获得
151	クンビラモンメダル	中野3F楼梯前	扭蛋机
152	ゲコモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
153	ゲソモンメダル	涉谷タワ–レコ–ド前	扭蛋机
154	ケラモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
155	ケルビモン（恶）メダル	秋叶原	红色扭蛋机
156	ケルビモン（善）メダル	–	战斗掉落或任务获得
157	ケレスモンメダル	秋叶原	蓝色扭蛋机
158	ケンタルモンメダル	涉谷タワ–レコ–ド店内	扭蛋机
159	ゴ–ルドヌメモンメダル	秋叶原	红色扭蛋机
160	Gブイドラモンメダル	中野1F左侧	扭蛋机
161	ゴ–レモンメダル	秋叶原上方的人行道	拾取
162	コカトリモンメダル	秋叶原	蓝色扭蛋机

编号	名称	位置	获得方式
163	コクワモンメダル	涉谷タワ-レコ-ド店内	扭蛋机
164	ゴッドドラモンメダル	上野博物馆前	扭蛋机
165	ゴツモンメダル	秋叶原	红色扭蛋机
166	ゴツモンメダルX	秋叶原	蓝色扭蛋机
167	コテモンメダル	委托「オモテの颜とウラの颜」	报酬
168	ゴブリモンメダル	上野博物馆前	扭蛋机
169	ゴマモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
170	ゴリモンメダル	上野博物馆前	扭蛋机
171	コロモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
172	コロナモンメダル	中野2F右侧	扭蛋机
173	サ-ベルレオモンメダル	中野1F外侧	扭蛋机
174	サイクロモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
175	サイバ-ドラモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
176	サクヤモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
177	サクヤモン巫女Mメダル	中野1F左侧	扭蛋机
178	サジタリモンメダル	中野3F楼梯前	扭蛋机
179	サブマリモンメダル	新宿地铁站前	扭蛋机
180	サンダ-バ-モンメダル	涉谷タワ-レコ-ド前	扭蛋机
181	サンダ-ボ-ルモンメダル	委托「脱！ニ-ト宣言！」	报酬
182	サンティラモンメダル	新宿地铁站前	扭蛋机
183	サンフラウモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
184	シ-ドラモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
185	ジエスモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
186	シエルモンメダル	新宿数据化区域	拾取
187	シエンウ-モンメダル	中野3F楼梯前	扭蛋机
188	ジオグレイモンメダル	中野2F右侧	扭蛋机
189	ジジモンメダル	新宿地铁站前	扭蛋机
190	シャイングレイモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
191	シャイングレイモンBMメダル	涉谷タワ-レコ-ド前	扭蛋机
192	シャウジンモンメダル	涉谷タワ-レコ-ド前	扭蛋机
193	ジャガモンメダル	涉谷タワ-レコ-ド店内	扭蛋机
194	シャコモンメダル	新宿数据化区域	拾取
195	ジャスティモンメダル	涉谷タワ-レコ-ド店内	扭蛋机
196	シャッコウモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
197	ジャリモンメダル	中野1F外侧	扭蛋机
198	ジャンボガメモンメダル	秋叶原	红色扭蛋机
199	シュ-ツモンメダル	涉谷タワ-レコ-ド前	扭蛋机
200	シュリモンメダル	涉谷タワ-レコ-ド店内	扭蛋机
201	ジュレイモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
202	シルフィ-モンメダル	–	战斗掉落或任务获得
203	シンドゥ-ラモンメダル	秋叶原	红色扭蛋机
204	ズィ-ドガルルモンメダル	秋叶原	蓝色扭蛋机
205	Zミレニアモンメダル	上野博物馆前	扭蛋机
206	ス-ツエ-モンメダル	中野1F外侧	扭蛋机
207	ス-パ-スタ-モンメダル	–	战斗掉落或任务获得
208	スカモンメダル	中野1F外侧	扭蛋机
209	スカルグレイモンメダル	秋叶原	蓝色扭蛋机
210	スカルサタモンメダル	EDENフリ-エリア奥	拾取
211	スカルマンモンメダル	中野1F左侧	扭蛋机
212	スサノオモンメダル	中野3F楼梯前	扭蛋机
213	スタ-モンメダル	–	战斗掉落或任务获得
214	スティングモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
215	ステゴモンメダル	秋叶原	红色扭蛋机
216	ズドモンメダル	上野博物馆前	扭蛋机
217	ストライクドラモンメダル	中野1F左侧	扭蛋机
218	スナイモンメダル	中野3F楼梯前	扭蛋机
219	Sエンジェモンメダル	新宿地铁站前	扭蛋机
220	スレイプモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
221	スレイヤ-ドラモンメダル	涉谷タワ-レコ-ド前	扭蛋机
222	セピックモンメダル	秋叶原	蓝色扭蛋机
223	セフィロトモンメダル	涉谷タワ-レコ-ド店内	扭蛋机
224	セラフィモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
225	セントガルゴモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
226	ソ-サリモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
227	ダ-クティラノモンメダルモンメダル	カミシロ・エンタ-プライズ	拾取
228	ダ-クドラモンメダル	涉谷タワ-レコ-ド店内	扭蛋机
229	タ-ゲットモンメダル	新宿地铁站前	扭蛋机
230	タイガ-ヴェスパモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
231	タイタモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
232	ダイペンモンメダル	中野2F右侧	扭蛋机
233	タオモンメダル	中野2F右侧	扭蛋机
234	ダゴモンメダル	中野1F外侧	扭蛋机
235	ダスクモンメダル	涉谷タワ-レコ-ド店内	扭蛋机
236	タネモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
237	ダルクモンメダル	涉谷タワ-レコ-ド前	扭蛋机
238	タンクモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
239	チイリンモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
240	チビモンメダル	新宿地铁站前	扭蛋机
241	チャックモンメダル	秋叶原	红色扭蛋机
242	チャツラモンメダル	中野1F左侧	扭蛋机
243	チュ-モンメダル	中野1F外侧	扭蛋机
244	チョコモンメダル	中野1F外侧	扭蛋机
245	チンロンモンメダル	秋叶原	红色扭蛋机
246	ツノモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
247	ツメモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
248	ディアナモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
249	ディアボロモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
250	ディグモンメダル	上野博物馆前	扭蛋机
251	ディノビ-モンメダル	中野3F楼梯前	扭蛋机
252	ティラノモンメダル	涉谷タワ-レコ-ド店内	扭蛋机
253	テイルモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
254	デ-モンメダル	–	完成DLC任务或和特殊NPC对话
255	デクスモンメダル	秋叶原	蓝色扭蛋机
256	デジタマモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
257	デスメラモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
258	デスモンメダル	上野博物馆前	扭蛋机
259	デビドラモンメダル	秋叶原	红色扭蛋机
260	デビモンメダル	秋叶原	蓝色扭蛋机
261	デュ-クモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
262	デュ-クモンCMメダル	中野2F右侧	扭蛋机
263	デュ-クモンXメダル	中野2F右侧	扭蛋机
264	デュナスモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
265	デュナスモンXメダル	中野2F右侧	扭蛋机
266	デラモンメダル	新宿地铁站前	扭蛋机
267	テリアモンメダル	–	战斗掉落或任务获得

编号	名称	位置	获得方式
268	デルタモンメダル	上野博物馆前	扭蛋机
269	テントモンメダル	中野1F左侧	扭蛋机
270	トイアグモンメダル	中野4楼的游戏厅内	与被挡住的NPC对话
271	ドウフトモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
272	ドウフトモンLMメダル	委托「伟大なる挑战②」	报酬
273	ドウフトモンXメダル	中野2F右侧	扭蛋机
274	トーカンモンメダル	中野2F右侧	扭蛋机
275	トータモンメダル	中野2F右侧	扭蛋机
276	ドーベルモンメダル	中野1F外侧	扭蛋机
277	ドクグモンメダル	中野1F左侧	扭蛋机
278	トゲモンメダル	中野3F楼梯前	扭蛋机
279	トコモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
280	ドドモンメダル	クーロンLv2第三区域左侧	拾取
281	トノサマゲコモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
282	ドラクモンメダル	中野3F楼梯前	扭蛋机
283	ドリモゲモンメダル	新宿地铁站前	扭蛋机
284	ドリモンメダル	中野1F左侧	扭蛋机
285	ドルガモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
286	ドルグレモンメダル	涉谷タワーレコード前	扭蛋机
287	ドルゴラモンメダル	中野1F外侧	扭蛋机
288	ドルモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
289	ナイトモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
290	ナニモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
291	ナノモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
292	ニセアグモンメダル博士	新宿地铁站前	扭蛋机
293	ニャロモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
294	ニョキモンメダル	中野1F左侧	扭蛋机
295	ヌメモンメダル	涉谷タワーレコード前	扭蛋机
296	ネーモンメダル	涉谷タワーレコード前	扭蛋机
297	ネフェルティモンメダル	涉谷タワーレコード前	扭蛋机
298	ネプトゥーンモンメダル	中野1F左侧	扭蛋机
299	バードラモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
300	ハイアンドロモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
301	バイフーモンメダル	中野3F楼梯前	扭蛋机
302	パイルドラモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
303	バクモンメダル	涉谷タワーレコード前	扭蛋机
304	パグモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
305	ハグルモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
306	バケモンメダル	涉谷タワーレコード店内	扭蛋机
307	バジラモンメダル	涉谷タワーレコード店内	扭蛋机
308	バステモンメダル	秋叶原	红色扭蛋机
309	パタモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
310	バッカスモンメダル	新宿地铁站前	扭蛋机
311	ハックモンメダル	涉谷タワーレコード店内	扭蛋机
312	バドモンメダル	中野3F楼梯前	扭蛋机
313	ハニービーモンメダル	涉谷タワーレコード店内	扭蛋机
314	バヌモンメダル	秋叶原	红色扭蛋机
315	ババモンメダル	涉谷タワーレコード前	扭蛋机
316	パブモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
317	バルバモンメダル	–	完成DLC任务或和特殊NPC对话
318	パルモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
319	パロットモンメダル	秋叶原	蓝色扭蛋机

编号	名称	位置	获得方式
320	バロモンメダル	中野2F右侧	扭蛋机
321	ハンギョモンメダル	上野博物馆前	扭蛋机
322	パンジャモンメダル	中野2F右侧	扭蛋机
323	パンダモンメダル	委托「校内七不思议、7番目の正体」	报酬
324	パンチョーゴーレモンメダル	涉谷タワーレコード店内	扭蛋机
325	パンチョースティングモンメダル	秋叶原	红色扭蛋机
326	パンチョーマメモンメダル	秋叶原	蓝色扭蛋机
327	パンチョーリリモンメダル	上野博物馆前	扭蛋机
328	パンチョーレオモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
329	パンプモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
330	ピエモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
331	Vグレイモンメダル	中野1F外侧	扭蛋机
332	ピコデビモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
333	ビッグマメモンメダル	中野1F外侧	扭蛋机
334	ピッコロモンメダル	中野1F左侧	扭蛋机
335	ピノッキモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
336	ピヨコモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
337	ピヨモンメダル	秋叶原	红色扭蛋机
338	ファイラモンメダル	秋叶原	蓝色扭蛋机
339	ファラオモンメダル	中野1F左侧	扭蛋机
340	ファルコモンメダル	秋叶原	蓝色扭蛋机
341	ファントモンメダル	中野3F楼梯前	扭蛋机
342	ファンロンモンメダル	中野3F楼梯前	扭蛋机
343	ブイドラモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
344	ブイモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
345	フェアリモンメダル	秋叶原	蓝色扭蛋机
346	フェレスモンメダル	新宿地铁站前	扭蛋机
347	プカモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
348	プクモンメダル	新宿地铁站前	扭蛋机
349	フックモンメダル	上野博物馆前	扭蛋机
350	プッチーモンメダル	秋叶原	红色扭蛋机
351	プニモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
352	フライモンメダル	秋叶原数据化区域	拾取
353	プラチナスカモンメダル	中野2F右侧	扭蛋机
354	プラチナヌメモンメダル	新都厅14F	拾取
355	ブラックウォーグレイモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
356	ブラックキングヌメモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
357	ブラックテイルモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
358	ブリザーモンメダル	秋叶原	红色扭蛋机
359	ブリッツモンメダル	中野2F右侧	扭蛋机
360	プリンスマメモンメダル	涉谷タワーレコード前	扭蛋机
361	プリンプマメモンメダル	中野1F外侧	扭蛋机
362	ブルーメラモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
363	プルルモンメダル	中野3F楼梯前	扭蛋机
364	フレアモンメダル	涉谷タワーレコード前	扭蛋机
365	フレイウィザーモンメダル	秋叶原	蓝色扭蛋机
366	ブレイクドラモンメダル	涉谷タワーレコード店内	扭蛋机
367	フレイドラモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
368	フレイモンメダル	秋叶原	红色扭蛋机
369	プレシオモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
370	フローラモンメダル	上野博物馆前	扭蛋机
371	ブロッサモンメダル	涉谷タワーレコード店内	扭蛋机
372	プロットモンメダル	–	战斗掉落或任务获得

编号	名称	位置	获得方式
373	ブワモンメダル	新宿地铁站前	扭蛋机
374	ベ-ダモンメダル	秋叶原	红色扭蛋机
375	ベオウルフモンメダル	上野博物馆前	扭蛋机
376	ペガスモンメダル	中野2F右侧	扭蛋机
377	ベジ-モンメダル	–	战斗掉落或任务获得
378	ベタモンメダル	中野1F外侧	扭蛋机
379	ペックモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
380	ヘラクルカブテリモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
381	Bヴァンデモンメダル	秋叶原	红色扭蛋机
382	ベルゼブモンメダル	–	完成DLC任务或和特殊NPC对话
383	ベルゼブモンBMメダル	秋叶原	蓝色扭蛋机
384	ベルゼブモンXメダル	上野博物馆前	扭蛋机
385	ベルフェモンRMメダル	–	完成DLC任务或和特殊NPC对话
386	ベルフェモンSMメダル	–	完成DLC任务或和特殊NPC对话
387	ホウオウモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
388	ホエ-モンメダル	中野1F左侧	扭蛋机
389	ホ-クモンメダル	中野1F左侧	扭蛋机
390	ホ-リ-エンジエモンメダル	秋叶原	蓝色扭蛋机
391	ホ-リ-ドラモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
392	Pチエスモン（黑）メダル	中野3F楼梯前	扭蛋机
393	Pチエスモン（白）メダル	新宿地铁站前	扭蛋机
394	ボコモンメダル	渋谷タワ-レコ-ド店内	扭蛋机
395	ボタモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
396	ポヨモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
397	ボルグモンメダル	秋叶原	蓝色扭蛋机
398	ボルケ-モンメダル	上野博物馆前	扭蛋机
399	ホルスモンメダル	上野博物馆前	扭蛋机
400	ボルトモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
401	ポロモンメダル	新宿地铁站前	扭蛋机
402	ボンバ-ナニモンメダル	中野3F楼梯前	扭蛋机
403	マ-メイモンメダル	中野2F右侧	扭蛋机
404	マグナガルルモンメダル	中野2F右侧	扭蛋机
405	マグナモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
406	マグナモンXメダル	中野2F右侧	扭蛋机
407	マクラモンメダル	涉谷地下铁，分岔后右下方道路的最深处	拾取
408	マジラモンメダル	中野1F外侧	扭蛋机
409	Mティラノモンメダル	中野1F左侧	扭蛋机
410	マスティモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
411	マッシュモンメダル	秋叶原	红色扭蛋机
412	マッハガオガモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
413	マミ-モンメダル	上野博物馆通过第二区域的网络空间后	拾取
414	マメモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
415	マリンエンジエモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
416	マリンデビモンメダル	中野3F楼梯前	扭蛋机
417	マルスモンメダル	中野1F外侧	扭蛋机
418	マンモンメダル	新宿地铁站前	扭蛋机
419	ミネルヴァモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
420	ミノモンメダル	EDENコミュニティエリア	拾取
421	ミヒラモンメダル	渋谷タワ-レコ-ド前	扭蛋机
422	ミラ-ジュガオガモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
423	ミレニアモンメダル	中野3F楼梯前	扭蛋机

编号	名称	位置	获得方式
424	ムゲンドラモンメダル	新宿地铁站前	扭蛋机
425	メガグラウモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
426	メガシ-ドラモンメダル	渋谷タワ-レコ-ド店内	扭蛋机
427	メガドラモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
428	メカノリモンメダル	新宿地铁站前	扭蛋机
429	メガログラウモンメダル	秋叶原	红色扭蛋机
430	メギドラモンメダル	渋谷タワ-レコ-ド前	扭蛋机
431	メタルエテモンメダル	渋谷タワ-レコ-ド店内	扭蛋机
432	メタルガルルモンメダル	秋叶原	红色扭蛋机
433	メタルガルルモン（黑）メダル	–	战斗掉落或任务获得
434	メタルガルルモンXメダル	秋叶原	蓝色扭蛋机
435	メタルグレイモンメダル	秋叶原	蓝色扭蛋机
436	メタルグレイモン（青）メダル	委托	战斗掉落或任务获得
437	メタルシ-ドラモンメダル	上野博物馆前	扭蛋机
438	メタルティラノモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
439	メタルファントモンメダル	上野博物馆前	扭蛋机
440	メタルマメモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
441	メフィスモンメダル	中野1F外侧	扭蛋机
442	メラモンメダル	渋谷タワ-レコ-ド前	扭蛋机
443	メラモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
444	メルヴァモンメダル	中野2F右侧	扭蛋机
445	メルキュ-レモンメダル	秋叶原	蓝色扭蛋机
446	メルクリモンメダル	中野1F左侧	扭蛋机
447	モジャモンメダル	ザクソンフォ-ラム	拾取
448	モチモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
449	モノクロモンメダル	渋谷タワ-レコ-ド店内	扭蛋机
450	モノドラモンメダル	秋叶原	蓝色扭蛋机
451	もんざえもんメダル	–	战斗掉落或任务获得
452	ヤタガラモンメダル	中野1F左侧	扭蛋机
453	ユキダルモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
454	ユキミボタモンメダル	ク-ロンLv1解除防火墙后即可看到	拾取
455	ユニモンメダル	秋叶原	红色扭蛋机
456	ユノモンメダル	中野3F楼梯前	扭蛋机
457	ユノモンHMメダル	新宿地铁站前	扭蛋机
458	ユピテルモンメダル	渋谷タワ-レコ-ド前	扭蛋机
459	ユピテルモンLMメダル	渋谷タワ-レコ-ド店内	扭蛋机
460	ユラモンメダル	ク-ロンLv2	拾取
461	ラ-ナモンメダル	上野博物馆前	扭蛋机
462	ライズグレイモンメダル	中野3F楼梯前	扭蛋机
463	ライドラモンメダル	中野2F右侧	扭蛋机
464	ライラモンメダル	新宿地铁站前	扭蛋机
465	ラストティラノモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
466	ラピッドモンメダル	渋谷タワ-レコ-ド前	扭蛋机
467	ラピッドモン（ア-マ-体）メダル	–	战斗掉落或任务获得
468	ラプタ-ドラモンメダル	秋叶原	蓝色扭蛋机
469	ララモンメダル	上野博物馆前	扭蛋机
470	リヴァイアモンメダル	–	完成DLC任务或和特殊NPC对话
471	リボルモンメダル	デモンズアジト	拾取
472	リリスモンメダル	–	完成DLC任务或和特殊NPC对话
473	リリモンメダル	–	战斗掉落或任务获得

编号	名称	位置	获得方式
474	ルーチエモンメダル	–	完成DLC任务或和特殊NPC对话
475	ルーチエモンFMメダル	–	完成DLC任务或和特殊NPC对话
476	ルーチエモンSMメダル	–	完成DLC任务或和特殊NPC对话
477	ルーチエモンラルバメダル	秋叶原	红色扭蛋机
478	ルナモンメダル	中野2F右侧	扭蛋机
479	レアモンメダル	浅草寺大门	拾取
480	レイヴモンメダル	秋叶原	蓝色扭蛋机
481	レイヴモンBMメダル	上野博物馆前	扭蛋机
482	レーベモンメダル	上野博物馆前	扭蛋机
483	レオモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
484	レキスモンメダル	上野博物馆前	扭蛋机
485	レッドベジーモンメダル	委托「子守のアルバイト、募集中」	报酬
486	レッパモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
487	レディーデビモンメダル	涉谷タワーレコード店内	扭蛋机
488	レナモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
489	ロードナイトモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
490	ロコモンメダル	秋叶原	红色扭蛋机
491	ロゼモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
492	ロゼモンメBMメダル	新都厅38F	拾取
493	ロップモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
494	ロトスモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
495	ワーガルルモンメダル	秋叶原	蓝色扭蛋机
496	ワームモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
497	ワイズモンメダル	上野博物馆前	扭蛋机
498	ワスプモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
499	ワニャモンメダル	–	战斗掉落或任务获得
500	ワルもんざえモンメダル	クーロンLv5	拾取

特殊NPC的出现地点和奖励道具

从游戏第五章开始，每个章节（第十二章、十八章除外）都会出现一个叫"ビクトリー・ウチダ"的神秘NPC，与他对话后即可获得特殊道具，不过要注意他只会在该章节主线剧情完结前出现，也就是需要通过接任务推进剧情之前。另外港服的玩家要注意，该NPC赠送的关于七大魔王的数码徽章日后只能从DLC任务中获得，但由于港服玩家无法下载DLC，所以一旦错过这些徽章，想要刷白金奖杯就只能重开游戏才行了。下面列出该NPC所有章节的出现地点和奖励内容。

章节	地点	奖励内容
第五章	涉谷タワレコ前	装备：忍者のUSB，装备后逃跑必成功
第六章	BW3F	消耗品"タフネスダケ"和数码徽章"デーモンメダル"
第七章	クーロンLv4	装备：探究者のUSB，装备后开战扫描的数据%增加
第八章	新都厅ロビー	消耗品"メンタルメロン"和数码徽章"バルバモンメダル"
第九章	BW3F	装备：友情のUSB，装备后连击率增加10%
第十章	EDENフリーエリア	消耗品"パワルフパイン"和数码徽章"リリスモンメダル"
第十一章	中野地下道	装备：亿万长者のUSB，装备后战后金钱增加
第十三章	浅草大门前	消耗品"ガードアップル"和数码徽章"リヴァイアモンメダル"
第十四章	病院ロビー	装备：大容量のUSB，装备后敌人道具掉率提高
第十五章	BW3F	消耗品"インテリニンジン"和数码徽章"ベルゼブモンメダル"
第十六章	涉谷タワレコ店内	装备：パニックバリアDX，异常状态"混乱"无效
第十七章	秋叶原上方的人行道	消耗品"アクセルバナナ"和数码徽章"ベルフェモンSMメダル"、"ベルフェモンRMメダル"
第十九章	新宿繁华街	装备：军师のUSB，装备后战后所得经验增加
第二十章	お台场屋上	消耗品"ミラクル肉"和数码徽章"ルーチエモンメダル"、"ルーチエモンFMメダル"和"ルーチエモンSMメダル"

数码宝贝提出的问题一览

当玩家将数码宝贝寄存在农场岛屿时，它们会时不时地发信息向玩家提问有关于数码宝贝世界观的问题，回答的结果不会对游戏有任何影响，但由于奖杯"クイズ王"要求答对20道问题，这里就给大家列出数码宝贝们会问出的问题和答案。

问题	答案
魚に春と书いて「鰆」なんて读む	サワラ
初めてクーロンへ行ったときユーレイを追いかけたのは	真田アラタ
デジタルワールド最强ともいわれる全身が100%フルメタルのマシーン型デジモンは?	ムゲンドラモン
レオパルドモードになれるロイヤルナイツのデジモンは?	ドゥフトモン
デジファームに置くことができるアイテムの名前	ファームグッズ
ジュレイモンから作り出されたという究极のパペットデジモンは?	ピノッキモン
ロイヤルナイツであるアルファモンの世代は何かな?	究极体
山手线の驿の数	29驿（2015/3时点）
マリーアントワネットが生きた时代に起きたフランスの革命は?	フランス革命
デジモンを捕まえるためのプログラムの名前	デジモンキャプチャー
丰臣秀吉が天下人になった时代	安土桃山时代
ヤタガラモンの必杀技「瓮布都神」は何て读む?	みかふつのかみ
ヤタガラモンの必杀技「瓮布都神」は何て读む?	みかふつのかみ
ドゥフトモン、ミネルヴァモン、ブイドラモン。剑を持っていないデジモンは?	ブイドラモン
デュークモンの枪を使った必杀技名	ロイヤルセーバー
ニンジンはどの荣养素を多く含む?	ビタミン
10月の惟一の祝日は何打	体育の日
アレキサンドライト・ルビー・ヒスイの中で一番高价な换金アイテムはどれ?	ルビー
~パッチアイテムの效果は?	个性を变える
レッパモンの体の一部が刃になっているのはどこ?	しっぽ
インフェルモン・ガルダモン・ゴツモン。背中に翼があるのは?	ガルダモン
ロイヤルナイツは何体のデジモンで构成されている?	13体
GAKURANを背负ってるデジモンは?	バンチョーレオモン
クレニアムモンの持っている枪の名前は?	クラウ・ソラス

实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH

攻略透解

数码宝贝物语 网络侦探

通关时间：2~6小时　全成就时间：30~40小时

精灵与森林	Microsoft	平台动作
XOne　Ori And The Blind Forest		美版
[illegible]	[illegible]	[illegible]
售价为19.99美元		

在那个风雨飘摇的夜晚，在那个预示着凋零征兆的时刻，一个原本属于灵魂之树的孩子，一位树之精灵被狂风从枝桠上刮走，随着气流翻飞，仿佛将会迷失在天际的尽头。

但是命运把它带到了另一处意想不到的避风港，当它飘摇着终于落到地面时，一个庞大而温暖的身影，抱起了这个刚刚脱离母树庇护的小生灵，而这，就是一切的开端。

文 稀饭　美编 心の永恒

序章：奥尼与纳鲁

纳鲁生活在一个天然形成的山洞当中，这里既能透进阳光，又能够遮风挡雨，加上被纳鲁长期打理修葺，成为了温暖的家园。而这个家园现在有了一位新成员，那就是奥里。

小小的奥里身体轻盈敏捷，与身宽体厚的纳鲁相映成趣，两者建立起了一种如同亲子般的关系，在森林中悠然地生活着。

一个带着夏日温馨阳光的早晨，奥里从一场甘畅的睡眠中醒来，迈开自己小小的步伐，寻扎着纳鲁的踪迹。

洞外的森林还是一片苍郁，不过附近树上的果实已经被纳鲁采光，妥善地收藏在洞中，树干上也划着叉状符号。在距离洞略远处，奥里找到了正在采走树上最后一颗果实的纳鲁。虽然附近的果实已经被采尽，在宽阔的大河对岸，仍然有着大量的果树在等待着它们去采摘。

它们通力合作，建起了一条木桥，终于渡过大河，迎来了又一次丰盛的收获。而当它们在享用果实大餐时，一道来自远方的强光引起了奥里的注意。

它沿着小桥回到家的附近，看到森林中央的大树正在释放着猛烈的光芒，那光芒似乎正在召唤着它。但是在奥里来得及体会那光芒的意义之前，同样被光芒惊动的纳鲁慌忙地把它带回了黑暗的洞中。它们都并不清楚，只有光，才是奥里的归宿。

时光流转，日月交替，尼博尔森林日益衰败，很快，纳鲁再也找不到能够供它们充饥的果实，惟一还残存于枝头的一丛果实，却长得太高，超出了它能够触及的范围。

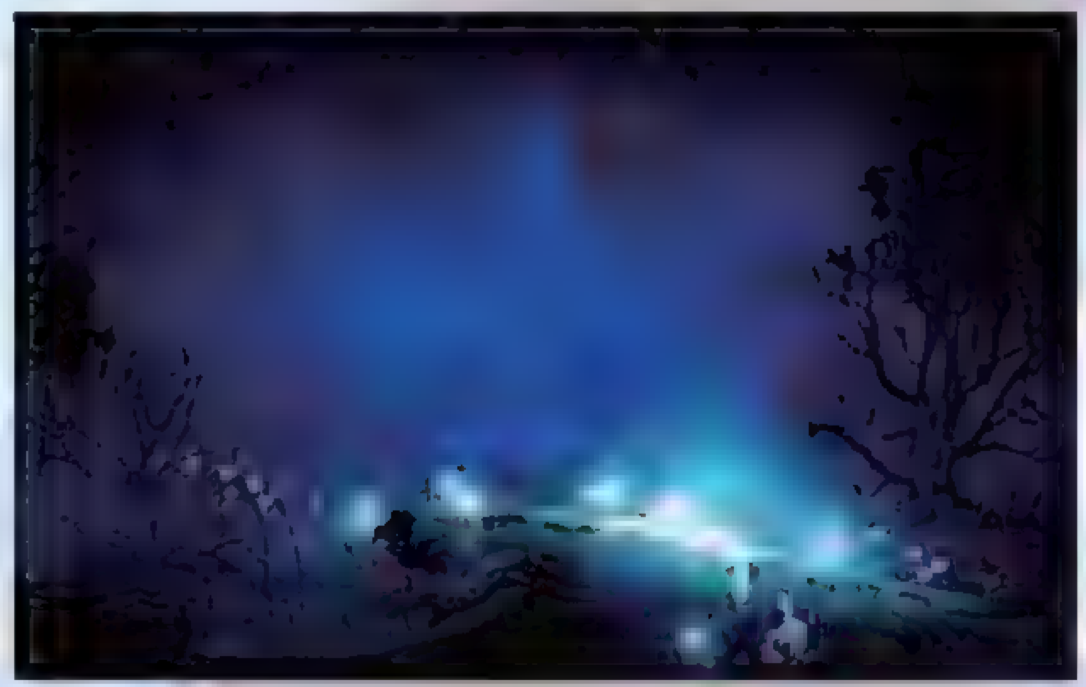
带着沮丧和饥饿，纳鲁重新回到了山洞，把最后一枚果实留给了奥里，然后在它身边再次沉沉地睡去。

聪明的奥里沿着纳鲁的足迹，找到了还挂着果实的枝头，依靠娇小的身体，钻进树洞中的隙缝，最终来到了果实旁，找到了能够让他们再次生存下去的食物。

但是当它带着食物回到纳鲁身边，一切都已经太迟了，饥饿把纳鲁带进了永远的梦乡之中。

失去了生命中最重要的伙伴，孑然一身的奥里告别了不再醒来的纳鲁与温暖的家园，走入了陌生的荒野，饥饿耗尽了它的力量，丛立的荆棘伤害了它的身体，但最终让这头小兽无助地躺在荒野中咽下最后一口气的，却是那无尽的寂寞与哀伤。

最后一丝生命的气息从它嘴边溜出，最后一丝光芒被淹没在黑暗之中，希望，又在哪里？



附录一

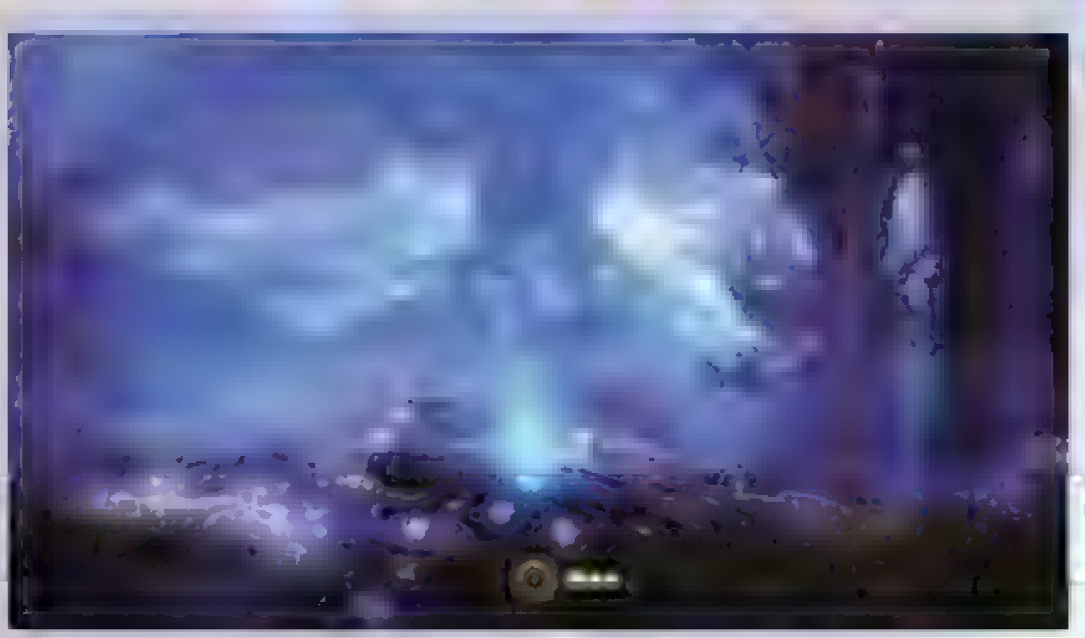
啊，尊敬的读者大人，无论你是出于好奇打开了这张附在本书每章旁的附录，还是按照目录提示而来，在你往下读之前，请让我诚挚地提醒你，这不过是一部童话书中无关紧要的注脚，如若你只想体会这故事中的跌宕起伏，请翻过这冗长的附录文字，尽情阅读每一章开端处奥里的奇妙冒险之旅，但如若你决定细嚼慢咽，绝不肯放过这故事中的种种妙趣之处，那就请在下文当中参阅每一章的附录，好保证你不会错失任何东西。

本章难点：无

序章为剧情章节，无任何收集内容。惟一算是难点的，是在奥里离开家园后，遇到一段木头，需要攀爬上去时，记得要连打 A 键让其爬上去。

TIPS 本作除了画面优美，音乐也非常动听，所以最新的第五十七辑《游戏・人》附送了本作的原声OST，有入手的读者们记得欣赏一下。

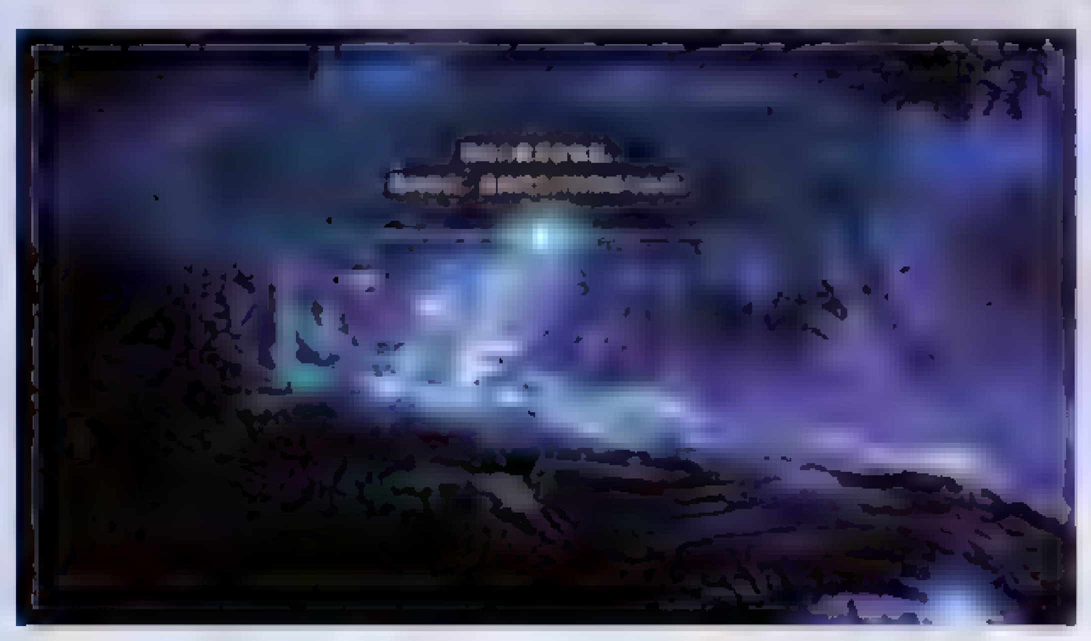
第一章 沉没林地



在奥里失去了生命之火的躯体前，突然开出了一朵纯白的小花，幽幽的暗香在夜幕中弥漫。紧接着，在周边的土地上，白色的花朵开始点点绽放，如同盏盏明灯，照亮了被黑暗浓罩的土地，直到在远处的灵魂之树散发出了耀眼的光芒。

一股全新的力量注入了奥尼的身体当中，属于生命的活力再一次在它清澈的眼眸中流转。它是为了什么而被重新带到了这个世上？带着疑问，奥里迈出了步伐，深入了险境重重的森林之中。

在命运的指引下，奥里找到了被称为灵魂之树之眼的精灵塞安。



塞安有着丰富的知识和强大的力量，却没有肉体，所以它需要和奥里结伴而行，互相帮助。在新伙伴的指引下，奥里越过凶险的洞穴内部，进入到了精灵洞穴当中。

附录二

向你们致意，读者大人们，既然你们再一次翻开这之于故事来说无关紧要的附录，那也意味着你对于探究这个故事当中的每一个秘密充满了决心，那就让我们从基础开始，掌握奥里这位树之精灵身上的奇特奥秘吧。

●操作示意图

PS：当然了，奥里这个可爱的小生灵在此刻还尚没有掌握所有的特殊技巧，除了跳跃和移动，它对于自己的潜能还一无所知。别急，接着翻下去，你会在后面的故事中见证它那令人讶异的成长。

●游戏界面解析

1. 生命值
2. 精灵之光槽
3. 目前未使用能力点数
4. 灵魂链接冷却槽（建立一次灵魂链接后会清空，然后随时间流逝重新蓄满）
5. 能量值

●暂停界面解析

◆技能（选择对应技能按下A键可查看具体操作）

1 精灵之火　　4 二段跳　　7 [illegible]
2 [illegible]　　5 [illegible]　　8 [illegible]
3 充能烈焰　　6 践踏　　9 充能跳跃

◆统计

1. 游戏时间
2. 地图总探索比例
3. 死亡次数
4. 已收集生命核心数 / 总生命核心数
5. 已收集能量核心数 / 总能量核心数
6. 已收集能力核心数

◆全球活动（此处疑为中文版误译，实际上是剧情道具项目）

●流程难点

1. 刚开始的这一部分流程没有任何任务提示，不过实际上玩家的路也只有一条。一开始跳过一个高木桩，来到一个圆木棍平台上，这种平台可以通过摇杆推下并按A键的方式落到下层，但不要急着做，往前走会发现一个有小精灵之光容器的秘密地点。

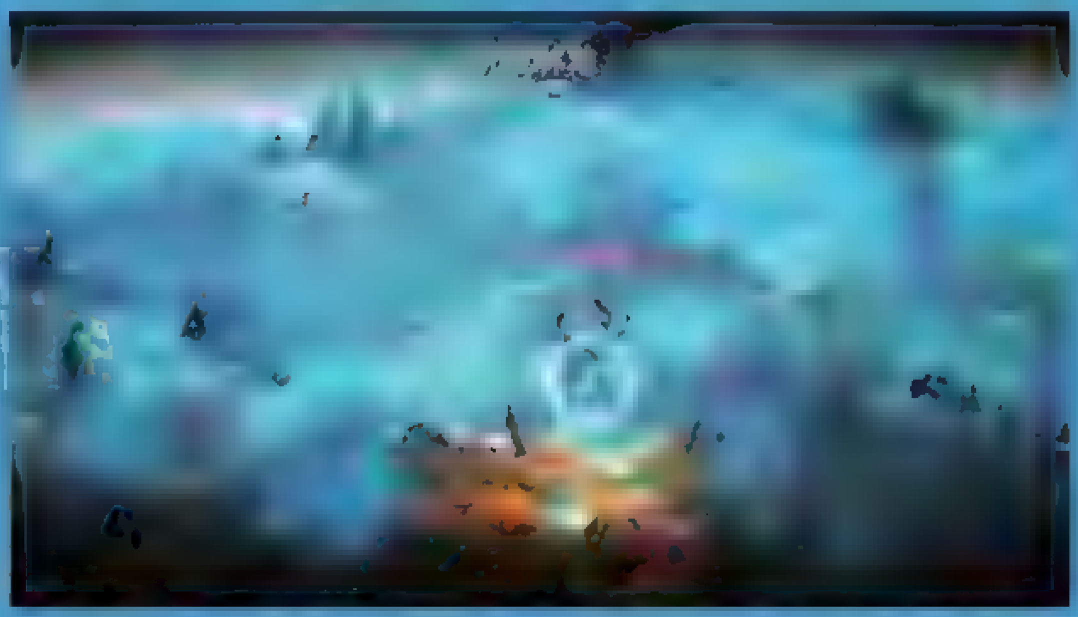
2. 路上踩下发着绿光的叶包，就可以获得生命碎片，每一个可以恢复一点生命值。再往前就可以获得能量核心，每一个可以提高奥里的能量值上限一格。建议拿到后就立刻长按B键，建立一个灵魂链接——也就是存档点。

3. 之后会遇到死路，此时后方会出现一个冲撞者，玩家只需要站在最贴近挡路墙壁的地方，等待冲撞者快要碰到奥里的一瞬间起跳，让其撞破墙壁并且被落石压死，就可以通过此处。别忘了捡它死去后掉落的精灵之光。

4. 解决冲撞者后没走多远就会看到一段枯树，别急着往上跳，沿着斜坡往下走，就可以发现一处秘密地点。

5. 获得精灵塞安后，奥里会开启第一个技能“精灵之火”，玩家按下X键塞安就

TIPS　在前期缺乏进攻手段的情况下，要对付能够多重分裂的大型史莱姆，最好的方法还是连续用两次充能火焰，第一次可以把它打散成最小的分裂状态，第二次可以立刻清场。



会自动攻击奥里附近范围内的敌人，注意前期攻击力比较有限，记得攻击的同时操纵奥里躲避敌人攻击，这两者是完全可以同步进行的。击败第一批敌人后，任务提示终于出现，玩家需要前往空洞树林与精灵之树对话。

6. 原路离开时会在破坏刺球后发现一个蓝色的花苞，这就是游戏中的弹跳台，奥里跳到上面后玩家在角色与花苞接触时按下A键，就可以跳得非常高，当然这里先别急着走，破坏花苞右边的刺球，就会遇到一个精灵之井，激活它就可以保存进度，效果等同于建立灵魂链接，但不需要耗费能量。其右方还有一个能力核心，不过目前暂时无法获取，记得取得新技能后回来拿。

7. 来到一个有藤条吊起的平台的地方，注意下方会有一块长方形的岩石，走到其旁边，按下RT键将其拉住，然后摇杆左推就可以拉开岩石，进入其后方的通道，获得一块楔石。

8. 回到长方岩石处，跳上藤条吊起的平台，一直通过这种平台往前进，可以在大门上方拿到另一块楔石，之后直接落到下方，用两块楔石开门即可。

9. 遇到分岔路处，站在路标旁就可以看到方向指引，果断前往上面方向走。一路往上走的时候别忘了击破地上的小型蓝色水晶，获得能量碎片。跳到第二层时会遇到游戏中第一个生命核心。然后会发现无法前进，只能够先进入精灵洞穴区域。

●能力之树详解

在玩家第一次创造灵魂链接后，就可以在奥里接触到链接时按下B键，进入能力之树界面。这个界面当中玩家可以通过消费能力点数让奥里学会新的能力。和技能不一样，绝大多数能力都是被动效果，不会为奥里添加新的操作方式。鉴于本作支持中文，能力之树当中的每一个项目都已经有清晰解释，这里就不再赘述每一个能力的效果了，而是谈一谈学习能力的心得。

能力之树分为三个路线，最上方的一条是效率路线，前期的用途主要是强化灵魂链接的效果，包括能够更快蓄满灵魂链接冷却槽和在建立链接时能够为奥里恢复生命值等等，但是后面则包含三个非常重要的技能，包括让其能够水中呼吸，发动三段跳和防御力提高，总体而言是一条适合新手的路线。

中间的是功效路线，总体而言是偏探索向的路线，前期强化包括能够让奥里自动吸引精灵能量的精灵磁石升级和提高拾取对应碎片恢复生命和能量比例的升级，能够强化角色的生存能力。

但重要的是后期的技能能够把生命核心、能量核心和能力核心的所在之处直接标记在地图上，加上终极技能是强化奥里感知隐藏地点的能力，是想要完成探索的玩家必须要率先加满的路线，而且这条路线因为没有对应奥里本身的技能，所以只要玩家技能点数够，就可以一路直接加到满。

最下面的是战斗路线，顾名思义，是强化奥里战斗能力的路线，基本上有兼顾到奥里在游戏中的任何攻击技能的强化，但是因为技能获取受进度限制，所以往往会加到某个点就遇到缺乏对应技能而无法继续提升下去的情况，建议玩家是在感觉奥里战斗力已经不足以应对敌人强度时再去提升。

第二章：精灵洞穴

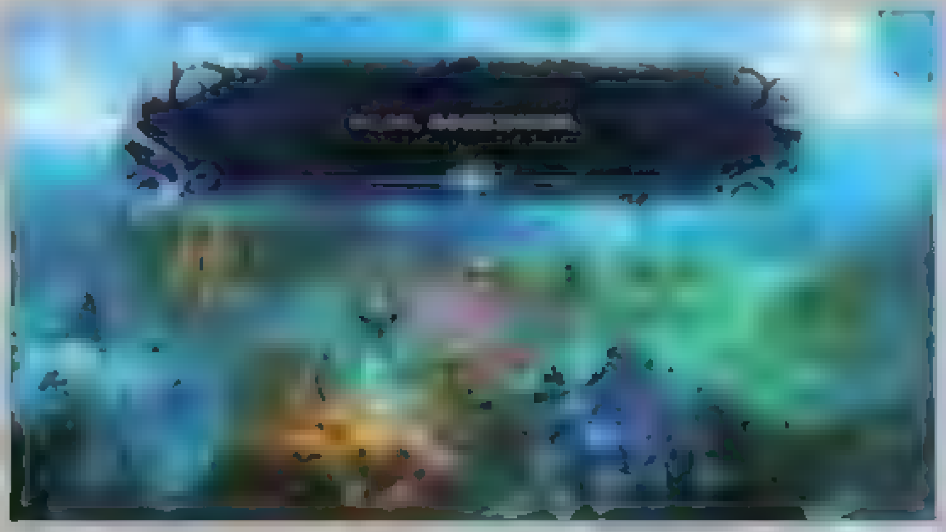
进入精灵洞穴没多久，奥里就发现了一棵静静在洞穴底部伫立的小树，那是先祖之树，在奥里被风暴从灵魂之树上夺走后，树之精灵们也受到了敌人的袭击，它们四散在尼博尔的森林中，最后长眠在一个个无人知晓的角落，身体却化为了植物，静静地保护着沉睡在其中的灵魂。

但是当奥里来到其身边，便能够获得其力量，树之精灵 Fil 的灵魂融入了奥里的体内，让它能够飞岩走壁。靠着这个新的能力，以及一点点小小的运气和勇气，奥里终于来到了自己的母树身前。

流落在外许久的游子，终于回到了自己的真正的亲人身旁，然而它并没有任何机会去期盼着获得爱与庇护，却必须要肩负起一项只有它能够完成的使命，那就是拯救尼博尔森林，而这一切的因缘，都要从奥里在母树上脱落讲起。

为了寻回奥里，灵魂之树召集了其他树之精灵，试图用光之仪式唤回奥里，那就是奥里感受到呼喊的那个晚上，但是纳鲁带它躲入洞中，错过了仪式的召唤。在灵魂之树试图举行光之仪式的晚上，它散发的光芒惹怒了一个蕴含着黑暗力量的强大生灵：黑子，一头有着猫头鹰外貌，却庞大而力贯千均的猛禽。

它冲入仪式的现场，击溃了树之精灵们，并且从灵魂之树当中粗暴地夺走了塞安，让这颗古老的大树变得奄奄一息，也让森林中的平衡濒临崩溃，正是这平衡的破坏让森林枯萎，令纳鲁和奥里先后面临了饥饿的折磨。而救活奥里几乎耗尽了灵魂之树一切的力量。如今，也只有身负这一力量的奥里，能够挽回森林中逐渐崩溃的平衡。



曾经，灵魂之树滋养着三种元素，而元素本身则维持着森林的平衡，那就是银之树端的水之元素、荒芜废墟深处掩埋的风之元素和掘之山中暗藏的暖之元素。当灵魂之树频临死亡，也只有重新激活这三种元素，才能够让尼博尔森林恢复原貌。

于是，奥里有了一个新目标，那就是位于荆棘沼泽的银之树。

TIPS 在不追求不死通关的情况下，有时候与其在残血中勉强通过一个机关并开启灵魂链接保存，倒不如直接自杀然后以保存前的状态再次挑战更划算。

附录三

●流程难点

1. 进入精灵洞穴后，在能够落到下方的平台处一路降到最底部，往右走，发现一个地图石，不过目前缺乏碎片，所以先走到其右方，获得一个楔石。

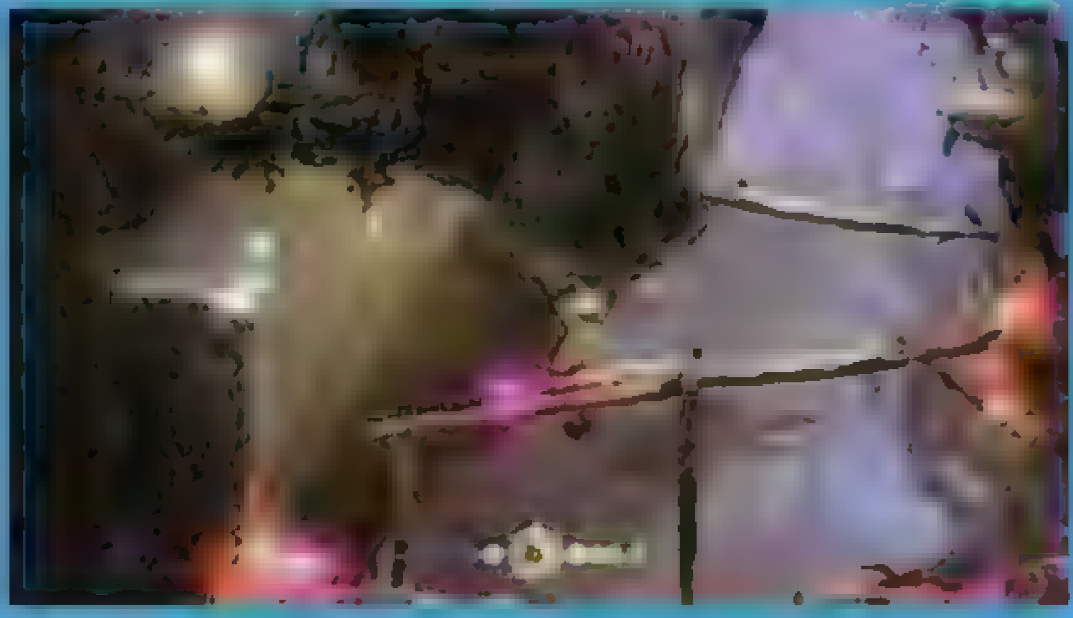
2. 回头往左走，遇到有下方通道的地区直接往下走，可以获得技能飞岩走壁。使用方法就是靠近墙壁后直接连按A键，奥里就会在墙壁上不断弹跳。记得先去左边获得一个能量核心，然后原路离开。注意这个技能有个隐藏用法，当奥里靠近墙壁，直接在地面移动时长按A键，它会在墙壁上飞奔一段距离，利用这个方法玩家可以更为方便地使用飞岩走壁能力。

3. 回到通道的顶部后，往左边走，遇到一个要推动岩石的地点时，注意前方蛙状敌人所在平台的下方，走进去可以直接发现一个隐藏地点。后面获得楔石后记得拿走左上方的小精灵能量球。后面玩家还会得到地图石的碎片，建议拿到后立刻回到地图石处，开启新地图。

4. 沿路回到之前进入精灵洞穴后遇到的第一个可下落平台，往左走就会发现大门，用获得的楔石打开。

5. 之后有花朵在不断发射抛射物的地方算是一个大难点，操作不慎很容易会死亡，记得在下方建立一个灵魂链接。这里路上会遇到一个能力核心，但因为目前技能不足，无法获得，记得回头来拿。

6. 跳过最后一朵花后注意其上方突出来的岩石，跳上去后可以发现秘密地点。里面的能量大门暂时无法打开。之后收集上方的两个楔石，就可以打开大门和灵魂之树对话，因为这里也有会发射抛射物的花朵，记得多创建灵魂链接。



的蜘蛛和被腐蚀的怪蛙等生物层出不穷，拦在了它拯救森林的道路上。

但有了阿诺带来的强大力量，奥里最终还是战胜了这些挑战，进入了更为凶险的荆棘沼泽。

附录四

●流程难点

1. 一开始塞安提示地面不稳定的地方，可以通过引诱蛙状敌人跳到上方来将其破坏。之后下去时记得往右边躲，敌人还没死掉，得玩家亲手解决。

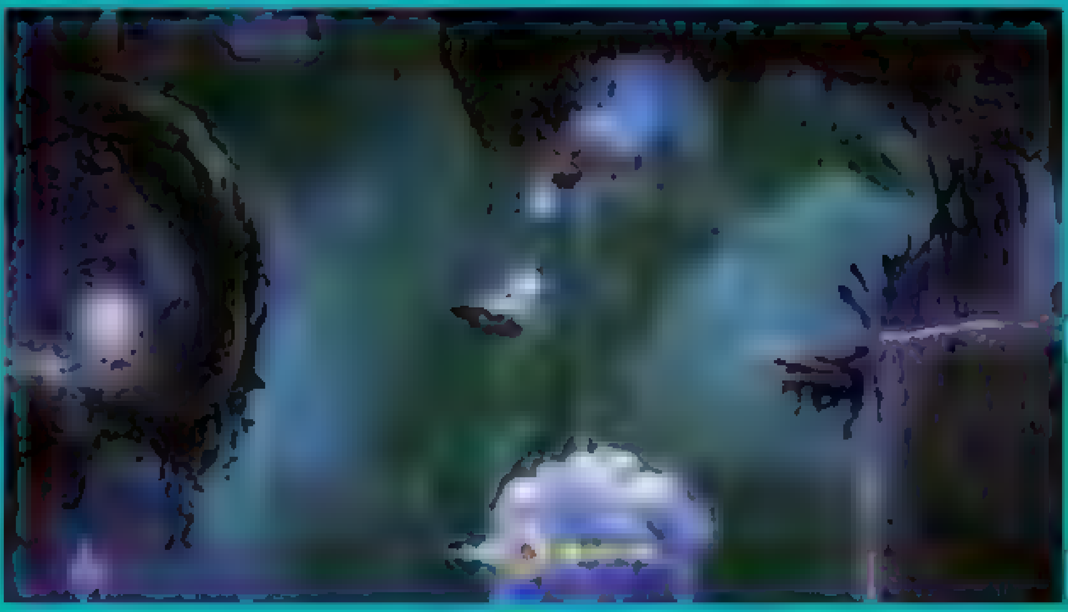
2. 先往右走，跳过一个竖着的木柱平台后，来到场景最右边，爬到上方拉下开关，开启上方的通道。

3. 回到木柱，往下方落，可以在尽头拿到一个大精灵之光容器。

4. 原路回到之前蛙状敌人打开的道路处，这次往右走，获得技能充能火焰，就可以前去之前开关创造的道路处。注意虽然充能火焰这个攻击威力强大，但是需要消耗一格能量发动，资源和创造灵魂链接冲突，请慎用，要刷杀敌成就可以等后期再来刷。

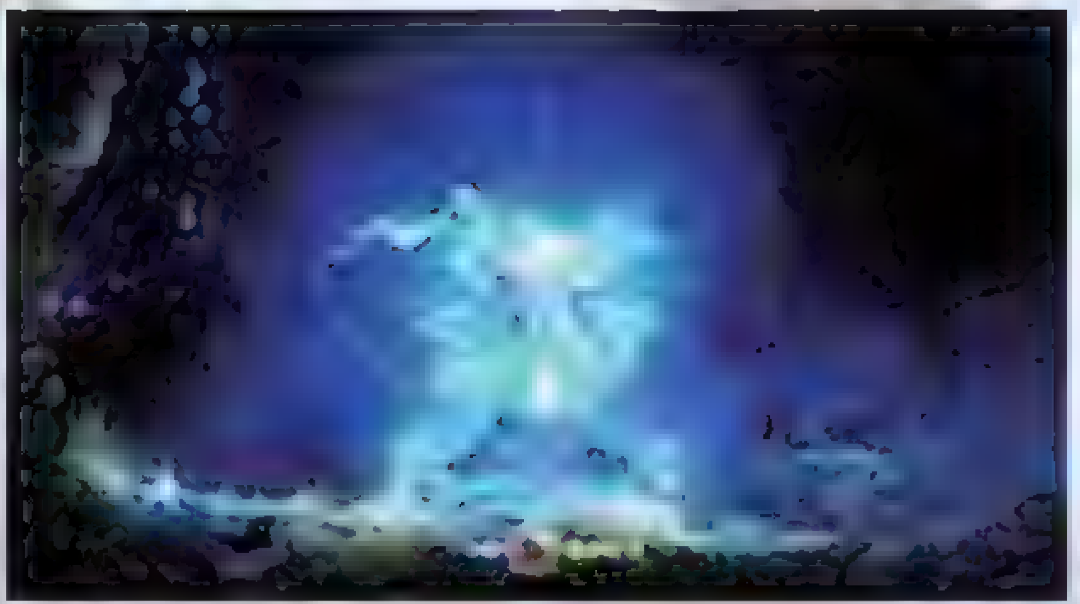
5. 进入有大团蜘蛛卵的区域后记得慎用充能火焰，因为能量要留着用来解谜。爬上蜘蛛卵后建议先跳去右边平台然后炸开右方挡路的石墙，拿走下方的生命核心后，再跳去蜘蛛卵的左上方，拿到能量碎片来回复能量，并炸开蜘蛛卵上方的墙，让蜘蛛卵坠落。

6. 落下蜘蛛卵打开的道路很凶险，建议下去之前创造一个灵魂链接。下去先去左方，走到尽头可以发现隐藏区域和一个能量核心。



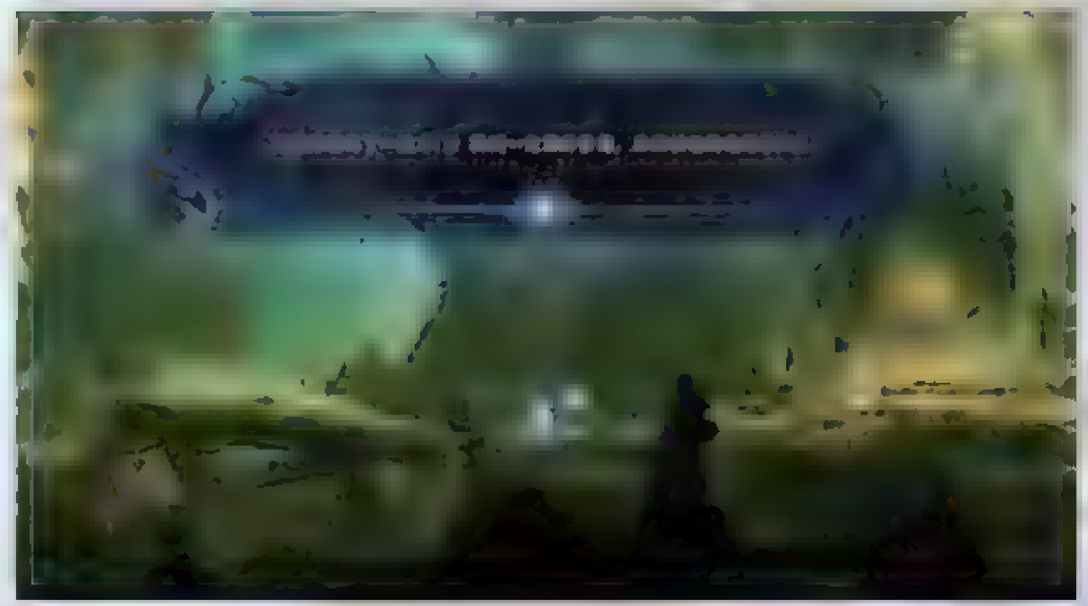
7. 一路来到上层，会第一次遇到一个喷吐敌人，干掉它后可以发现它后方的地图石，不过建议先从上方走，靠花苞跳跃时先跳左方，发现一个秘密地点，然后用花苞跳到更上一层，应该就可以看到地图石碎片在场景的另一边，从最顶部花苞直接靠高跳可以越过碎片顶部的尖刺，落在场景的左边，并取得碎片，之后回去地图石处开启即可。最后沿着场景的右边走，进入荆棘沼泽。

第三章 空洞树林



带着重大的使命，奥里深入空洞树林，并且在这里找到了另一位树之精灵阿诺的灵魂。黑子当初那暴虐的行为所留下的伤痕却成为了如今奥里拯救森林的助力，命运的安排总是教人难以捉摸。与此同时，失去了平衡的森林受到腐蚀的迹象变得越发明显，沿着奥里前行的道路，畸形

第四章 荆棘沼泽



当奥里来到了银之树的下方，却发现有一个坠入了黑暗的生物：古门，占有了水之脉，并且在发现奥里后，竟然就带着水之脉逃走了。为了夺回这个能够用于激活水源

TIPS 在沉没森林最底部的一个水潭下面，水里有着一个淹没的水管，造型显然就是在向马里奥致敬。

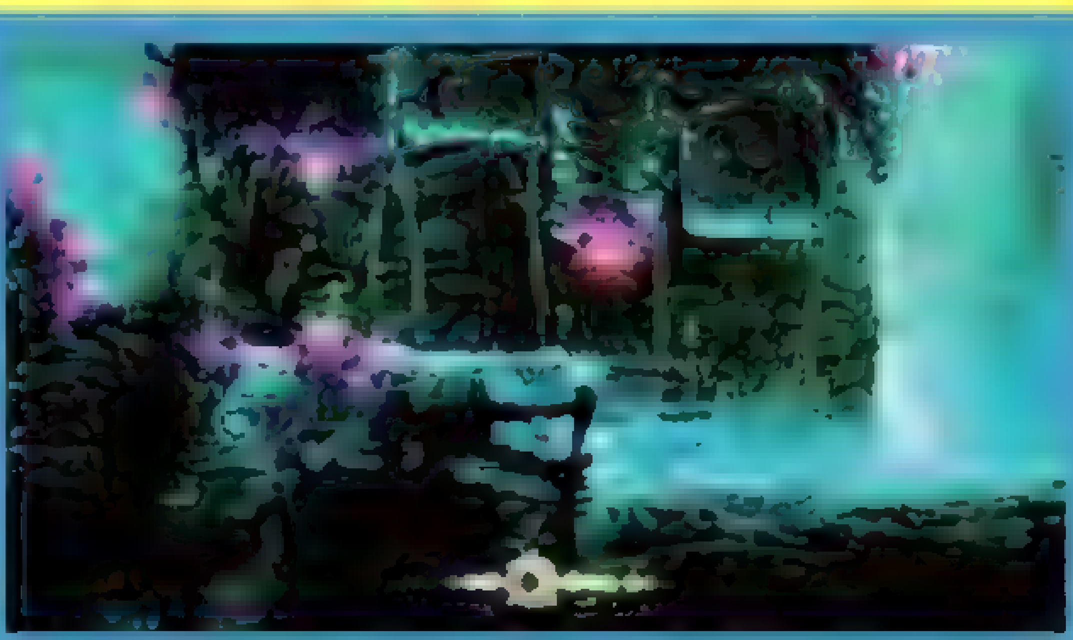
的神圣之物，奥里不得不紧跟而上。

古门非常狡猾，几次让奥里身陷险境。幸好奥里有着塞安协助，又找到了深埋在此处地下的先祖之树，获得了Leru的二段跳能力，对付起险恶的环境更为得心应手，倒是看似满脑子坏水的古门最后搬起石头砸了自己的脚，被机关困住。不过奥里并没有与它计较，而是忠于自己作为树之精灵的善良天性，救出了古门。

感激于奥里的大度，古门最后默默让出了水之脉，让奥里终于离完成使命又近了一步。

附录五

●流程难点



1. 进入荆棘沼泽没多久就会遇到一个需要推动岩石的地方，先把岩石拉到外面，当做跳到上层的垫脚石，然后进入原本被岩石挡住的通道，后方可以解锁一个灵魂井。

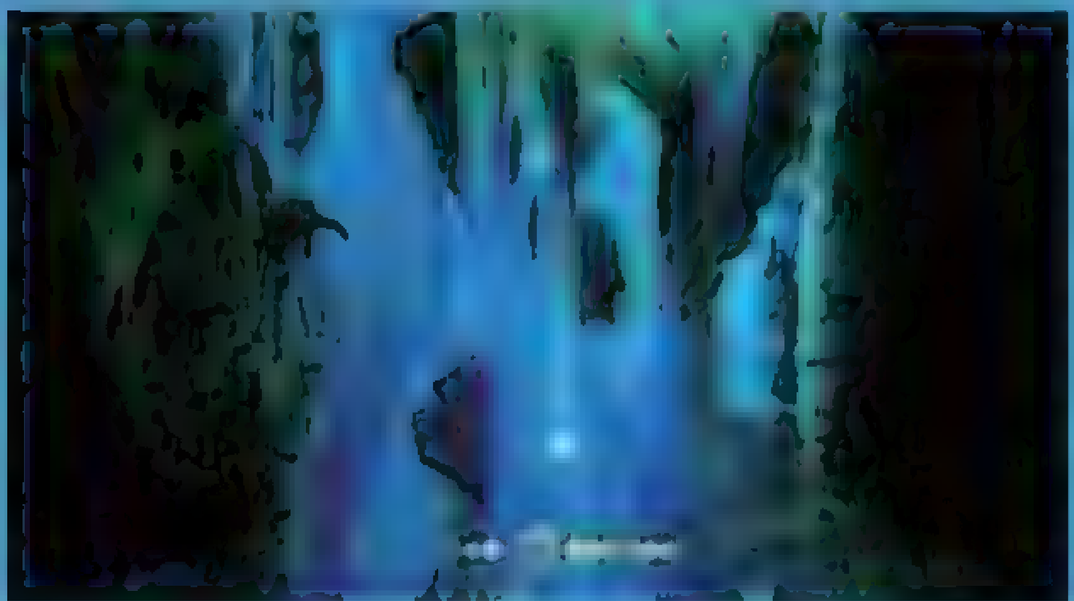
2. 追逐古门时会遇到一些新的怪物，它们平常会缩在藏身的地洞里，只有在奥里离它们比较远的时候才会发动远程投射物攻击，注意躲避，在路上碰到的一个脆弱地板可以通过引诱这种敌人射击地板来将其破坏。后面一个区域玩家也要通过类似的方式来让敌人打碎腐朽的木头开路。

3. 后面会遇到古门从两个激光机关中逃脱的情节，玩家得抓着激光消失的规律来快速通过，建议是算准激光即将消失时就立刻行动，不然等激光消失后再跳入其射程中，很可能会来不及躲进安全区域就被重新启动的激光秒杀。之后路上会有一个显眼的精灵之力容器，不过实际上玩家是跳不上去的，回头再来拿。后面路上有一个灵魂之井，小心不要错过。

4. 遇到古门把水之脉往下丢的地区不用急着追上去，先往左边走，会遇到一个有冲撞者的地方，在上方安全处开个灵魂链接，然后就可以尝试着引诱冲撞者进入下压的石头陷阱处，让其被砸死，拿下成就的同时赚点精灵之力，当然前期不熟悉的情况下可能得死个几次。

5. 继续往左，在一个下方有大量毒水的地方跳上空中悬挂的木柱，再往前跳可以开启一个秘密地点。回头走的时候要走上方，在落石机关压下来后攀上去，就能够借着其回升时的高度跳到右方的高处平台上，拿到一个能量核心。

6. 回头追古门，如果发现能量不够两格可以回上方的灵魂井补一下，因为下方路上有一个需要两格能量开启的大门。里面经过一番跳跃可以拿到一个生命核心。注意水底下还有一个精灵之力容器，虽然水有毒，但如果玩家生命值够多，是可以拿走后直接游到对岸的，记得水中连打A键加速即可。



7. 被古门暗算后往右走，会遇到移动的石头机关，不过总体来说很容易摸清规律，当然勤快点多建灵魂链接也是必须的。建议沿第一个石块机关处往下落，先去左方拿走地图石碎片，然后在右边最深处能够拿到一个楔石，当然之前得打一场BOSS战，这种敌人会固定在玩家脚下跳出，然后在空中对着玩家所在地发射一个有延迟爆炸效果的抛射物，所以战斗诀窍就是保持移动，绝对不在一个地方久留。

8. 回到石头机关，往右走并经过另外一个石头机关后，来到一片空旷区域，另一个楔石在场景的最左下方，抓好石头的升降规律就可以轻松拿到。

9. 开门后的区域颇为凶险，不过掌握在墙壁上跳跃的时机后可以轻松通过，随后在遇到一个蛙状敌人时注意平台上方有一个精灵之力容器，不过现阶段拿不到，记得回头来拿。

10. 获得二段跳后在之前开门处的空旷区域往上跳，路上可以获得一个能量核心，回到中央区域后别忙着往上跳，记得回到中央把地图石碎片放进地图石中。

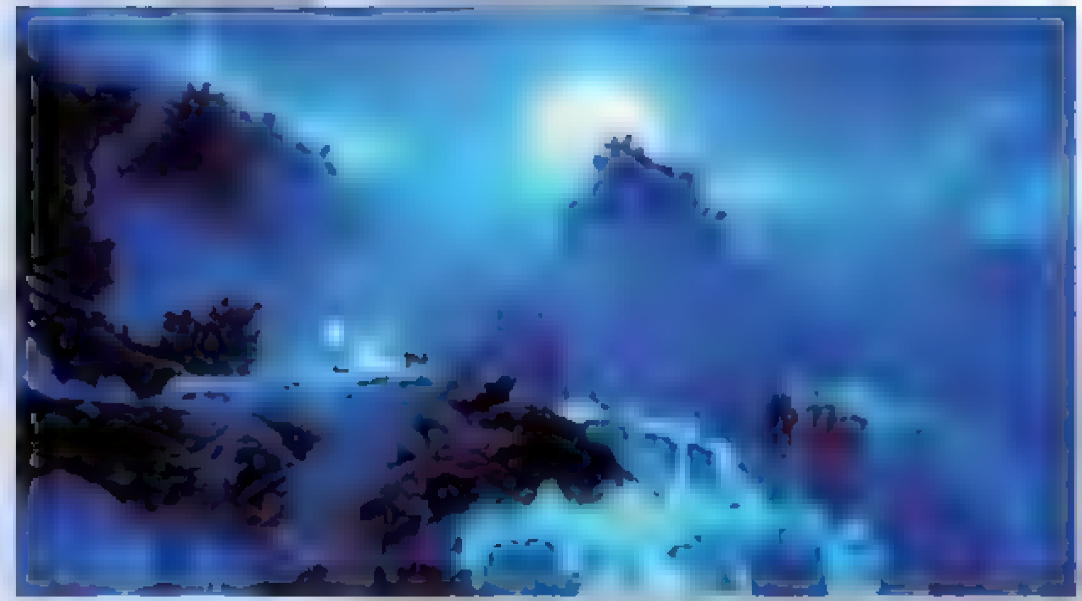
11. 通过二段跳来到地图石所在处左方大片荆棘后的区域后，建议往下走，躲过石头机关的碾压，进入下方区域，在场景左方来到下层，先用二段跳能力拿走左方区域中的能力核心，然后用四格能量打开右方区域大门，推动的石头，挡住激光。然后回到上层，立刻杀死右方的蜘蛛并把一个L型的石块推到前方通道处，让其落下，跟上后继续推其到下一层，挡住另一个激光机关。最后最下层有两边道路，先去左边，跳上上层拉下开关停掉激光，然后推动L型石头来到最下层的右方，让石头内部的通道把花朵射出的抛射物转向，打碎上层通道的天花板阻隔，然后就可以走上去拿藏在里面的能量核心了。

12. 原路返回之前的分岔路，往左走，会看到古门沿着复杂的道路逃跑，小心地用飞岩走壁配合二段跳可以通过此处。之后会碰到古门想要拉机关却让自己被石头埋起来的情节，然后玩家前进的路上会有石头不断往下砸，要非常小心地躲避。同时记得在到达最上层后可以先不用急着救

古门，去最右边开启秘密地点顺便拿走精灵之力容器后再救它也不迟。

13. 之后回程的路不复杂，不过玩家们请记得善用奥里获得的新技能多多收集。

第五章 银之树



把水之脉插入银之树的底部，奥里终于得以一窥这棵参天大树的内部。但是这里面的情况非常触目惊心，腐蚀已经蔓延到了大叔的核心部位，只有一次彻底的内部清洗，才能够让其焕发新生。

奥里达成了这一目标，靠的不只是它的努力，还有已经牺牲在银之树中的精灵里姆灵魂所残留下的强大技巧“猛击”所带来的帮助。但是命运却和它开了一个大玩笑，在奥里解放了水之元素的同时，栖身在银之树顶部的黑子也被随之唤醒，带着强烈的憎恨与无比的恶意，它把奥里打下了银之树顶，并试图用飞扑来将它撕得粉碎。

但是奥里的仁慈拯救了它自己，被奥里解救过的古门抢在黑子之前救下了奥里，并把它护送到了一处安全之地，让这个身上寄托着尼博尔森林复兴希望的小生灵，再一次逃过了死亡的阴影。

附录六

流程难点

1. 银之树是游戏当中第一个无法重新返回的区域，所以各位玩家记得要仔细收集这个区域当中的物品，务必不能有遗漏，不然就只能等下周目再来集齐了。

2. 银之树内部的特殊设定就是传送门，玩家进入场景一侧的传送门，往往会在另一侧出现，刚开始接触的时候玩家们可能需要稍微适应一下。

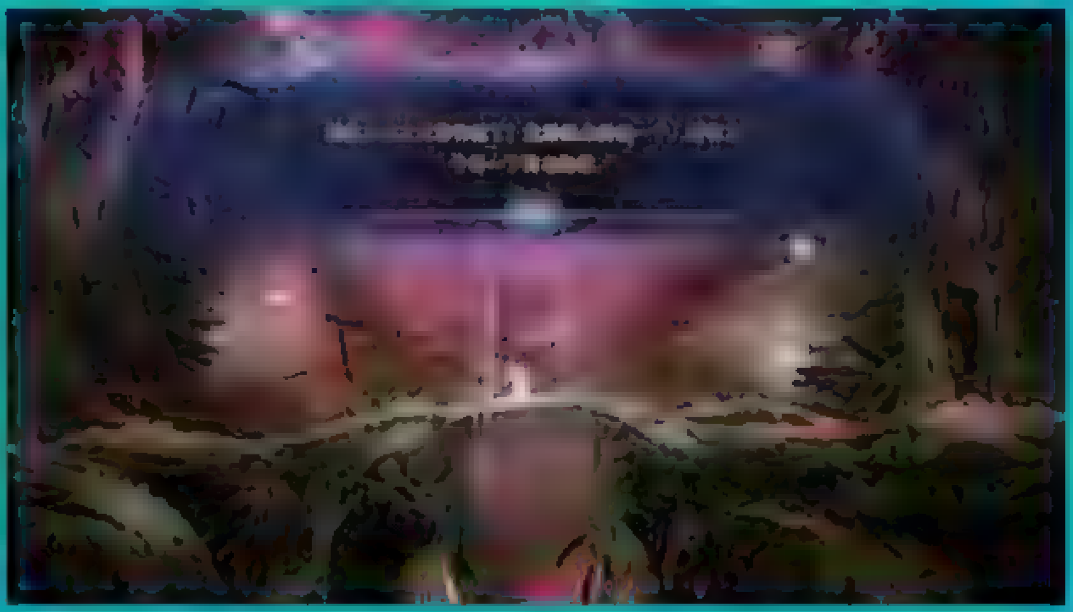
3. 第一层玩家在跳到最高处后，不要急着进传送门，场景的最右上方有着一个隐藏地点。第二层的最右方上同样存在着一个隐藏地点。

4. 第三层来到顶部后，走右方的传送门，会被传送到第二层的顶部隐藏地点，有一个大能量碎片在等着玩家。之后的第四层比较考验玩家的瞬间反应，所以记得先开好灵魂链接点。

5. 第五层开始变成环境解谜，解开的方法比较简单，但需要用上传送门的帮助。第一个木柱子玩家可以通过跳入入口前方的传送门来到上方平台，把L型木块推到下方，将花朵的抛射物反射到柱子上将其打破。第二个柱子复杂一点，先把场景最左上方的L形木块推落底层，然后把之前推到底层的L型木块推进入口前的传送门，让其回到上方平台，接着把左方上推下来的L型木块推到花朵下方，就可以让抛射物通过传送门直接射到木柱上，打开通道。

6. 第六层是BOSS战，对手是一个会在场景当中神出鬼没，[illegible]一段时间的抛射物的敌人。对付起来非常简单，就是停在原地，等敌人吐出攻击后移到一旁，然后不要乱动，敌人会在抛射物爆炸后的瞬间出现，只要在其出现时保持攻击，并且操控奥里躲避抛射物，很快就可以磨死它。之后两层拿楔石的挑战都是纯粹考反应，这里就不再赘述了。

7. 里姆的灵魂能够解锁游戏中最重要的移动手段之一：猛击。在靠近敌人或者能够弹射的物品时，长按Y键就能够进入猛击状态，此时选好弹射的方向，奥里就会用敌人或者物品作为跳板，让自己进行一次空中弹射。除了敌人和可破坏物品，抛射物也是能够成为猛击的跳台。注意猛击后敌人和抛射物会朝着与奥里弹射相反的角度飞出，所以这招除了用来移动，也可以用来杀敌。之后的楼层基本都是给猛击用于练习的教程，但是记得路上会有一个能量核心可以获取，千万不要错过。最后的一场BOSS战内容就是将BOSS射出的抛射物反弹回其身上来将其杀死，难点不是BOSS本身，而是变幻不定的平台，记得不要在一个平台上停留超过两秒，然后要保持在站立于平台的情况下进行猛击反弹，免得自己落入尖刺从中，打赢BOSS后别忘了去右边的门内激活灵魂之井，避免错过。



8. 到达银之树的中心后，玩家需要处理两边的房间中的谜题，来消灭树之心两侧上方的腐蚀，并激活它。建议先去右边，因为这个区域的最右上方有一个秘密地点，不能错过。想要到达这个秘密地点的方式也比较绕，其顺序和打破场景左方顶部的木柱是差不多的，都是靠把下方花朵的抛射物连续用猛击折射进L型木块当中，让其不断攀上顶部，只是在最后一步的时候，玩家不需要把抛射物折射进最后一个L型木块，而是斜射向场景的右上方，并且立刻利用附近的绳索进行猛击弹射，追上射向右上角的抛射物，并利用其进行二次猛击弹射，把角色弹向右上角，再加上二段跳的辅助，就可以顺利到达最右上角了。相比起来左边区域的谜题太简单，只要把顶部上的蜘蛛射出的抛射物用猛击打向场景右顶部的木柱就可以将其打碎。

9. 最后的激流逃脱阶段完全就是一个考反应和背板的过程，途中会有两个精灵之力容器出现，但因为本来时间就紧张，建议没有强迫症的玩家可以忽略掉，毕竟这种收集是和成就本身无关的。

第六章 风之山谷

逃过一劫的奥里惊喜地发现，水源已经恢复了洁净，如今它终于可以在水中畅游而无需担心被毒素伤害了。而它的首个目标既然已经达成，自然要向着第二个目标前进。只是在奥里进入荒芜废墟解放风之元素前，它还必须找到开启这个废墟的钥匙，而那钥匙，被藏在了充满雾气而且神秘莫测的迷雾森林当中。

但是黑子给奥里带来的麻烦还没有结束，它守在了进入迷雾森林的路上，似乎是不打算让奥里能够顺利拿到钥匙。为此奥利不得不铤而走险，攀上了风之山谷的顶部，用落石赶走了黑子，甚至还拿到了它的一根羽毛用作自己的临时降落伞。

带着一点点忐忑的心情，奥里最后终于踏入了迷雾森林当中。

附录七

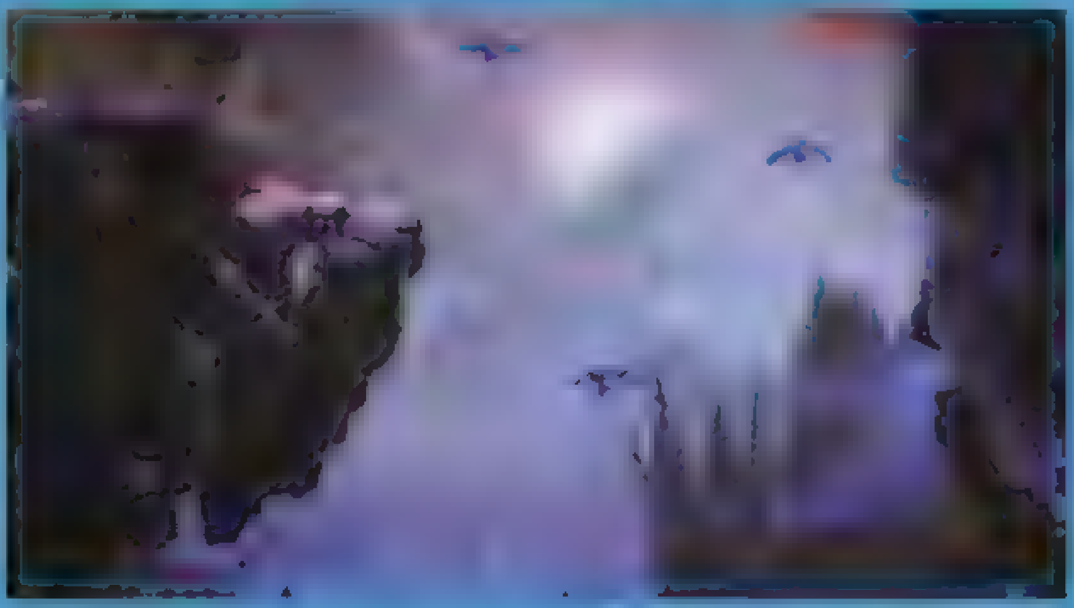
流程难点

1. 流程进行到这里，多少展现出了本作的一个不大不小的缺点，那就是缺乏传送点，所以玩家想要去任务目的地迷雾森林，还得远远地从地图最东方走到最西方，虽然途中有不少收集可以让玩家补，但是多少显得有点不够人性化。

2. 一开始玩家需要先潜入水里，在水下可以先潜到最深处——途中别忘了找有空气的洞穴让奥里换气，然后可以在底部的左方找到一个楔石、右方游到尽头能找到一个地图石碎片，沿中途出现的通道往上走则能够找到另一个楔石。

但最重要的是通往水底区域底部分岔路的垂直通道右侧石壁中其实藏着一个秘密通道，沿着其往上游可以到达一个秘密地点。

3. 回到水面，可以先去左方开启地图石，但要小心冲撞者。之后去右方用楔石开启大门，入内后可以潜入水中，在最右方拿到一个精灵之力容器。之后上方通过二段跳和猛击的配合，可以来到Lio的先祖之树旁，学会践踏。践踏发动的方式很简单，就是跳起后直接摇杆拉下，奥里就会发动践踏攻击。注意，只要玩家还有多段跳的可用次数，并且在发动践踏时奥里还没有触及地面，就可以随时发动二段跳或三段跳来取消践踏攻击。获得能力后靠着猛击离开先祖之树，很快就会遇到一个木桩机关，用践踏一直将其砸到底就可以打开被木桩拦住的路，下去之后跳到两从荆棘之间就会触发和冲撞者的BOSS战，记得先创建一个灵魂链接，因为有了践踏，打冲撞者很简单，躲在一个角落里，看准机会用践踏砸击冲撞者即可，砸个三四次就可以将其杀死。



4. 回到之前奥里被古门拯救后醒来的地点，潜下水，这次直接往左边走，按照水路走到一个顶部有墙壁的区域，用充能火焰炸掉顶部的墙壁，令水流进入这个房间，就可以回到地图石处，砸破最左边的地板，沿路离开这个区域。之后玩家就算是重新回到开放的大地图了，要怎么走路线随玩家自己决定，个人建议是直接前往迷雾森林，因为虽然现在玩家的技能比起之前要多不少，但是还没到能够拿全所有收集品的地步，所以不妨先继续推进流程，等技能拿全了再回来补。

5. 前往迷雾森林正确的路是回到灵魂之树所在地，然后朝场景的最左方走，遇到一个需要用充能火焰炸开的墙壁就算是走对路了。路上有不少需要用践踏砸碎的地板，里面都有收集品，记得不要错过。

6. 来到进入迷雾森林的路后，会发现黑子挡住了去路，先去头顶上的平台激活灵魂之井，之后就可以退回来时路的右方分岔路，沿着场景一路往上爬。顶部的一段比较凶险，玩家需要连续四次用乌鸦敌人作为猛击的跳板，才能够到达碎石处，来到后直接在碎石顶部发动践踏，就可以砸跑黑子。之后获得黑子的羽毛，当奥里处于空中时，长按RT键角色就会凌空漂浮，降低下落的速度。利用这个能力直接从灵魂之井的高台飘到场景对面，就可以进入迷雾森林。

第七章 迷雾森林

迷雾森林当中的道路变幻莫测，一切都是源于氤氲灯笼所散发出的雾气，想要驱散这雾气，奥里需要阿祖的火炬，而这支火炬已经失落在了迷雾森林之中，所以奥里不得不在不断展现出新形态的道路上步步为营，最终还是在找到了又一位树之精灵Tatsu的灵魂，并学会了它那独特的攀爬能力后，才终于拿到了火炬，并成功驱散了迷雾，取得了古门封印，也就是进入荒芜废墟的钥匙。

尽管离废墟又近了一步，钥匙本身的名称却令奥里疑惑不已，为什么这个圣物的名字，会和刚刚救了它一命的新朋友古门有着相似之处？

附录八

●流程难点

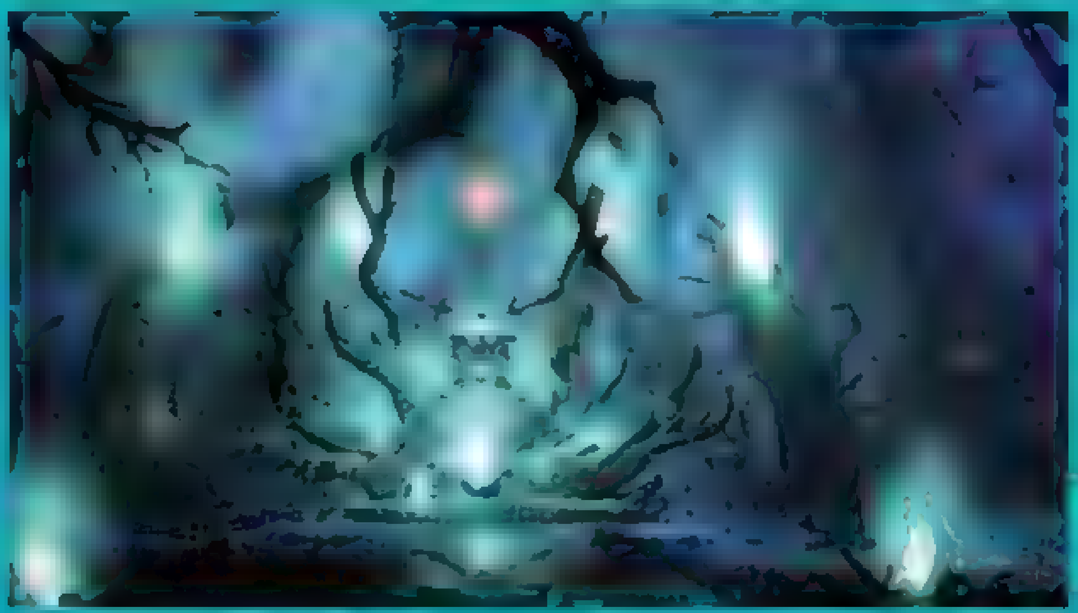
1. 迷雾森林是没有地图可以指引的，而且场景会产生变动，这里有一个要点是玩家需要找到隐藏的失落走廊来解除对应成就，但实际上不需要在一开始就找到，等回头玩家解放了风之元素后再来到迷雾森林，就可以通过环境当中的气流到达隐藏走廊。

2. 之后玩家只要在森林中达到对应地点，就会触发地形变化，总体来说其实还是一本道，玩家不需要在相同的地方兜兜转转，只要碰到死路就往回走，就会触发新的道路。

3. 在迷雾森林中玩家还会学会攀爬技能。使用起来是游戏当中最简单的能力之一，让角色贴近墙面或跳到上面后按住RT键，角色就会攀住墙壁，并能够在垂直面上移动。后面出现的关卡就是攀爬的教学关卡，注意在跳跃后直接按RT键，让角色进行滑翔，当处于滑翔状态的角色碰到能够攀爬的墙面时，就会立刻自动转入攀爬状态，无需额外按键。

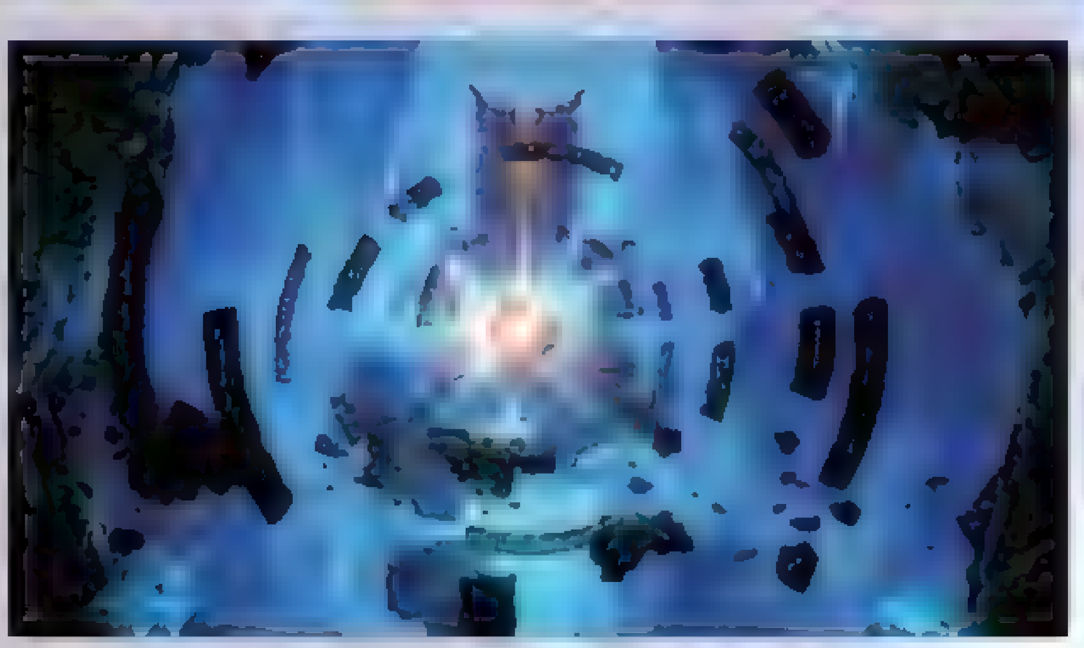
4. 之后在玩家需要通过一批喷吐植物型敌人和尖刺组成的区域时，会看到两个可以用于猛击的吊灯，在两个吊灯中央的区域其实有一个密道，靠猛击弹射跳上去，能够拿到一个能量核心。

5. 后面称得上难点的就是要同时对付两只会在奥里脚地下钻出来的怪物了，其实思路是基本一致的，保持移动即可，不过因为敌人多了一个，局势难免会复杂一点，必要时可以多放两个充能火焰秒杀一个敌人，减轻压力。另外一个比较笨但是很有效的方法就是连推摇杆让奥里一步一步地往前移，同时不停连打攻击键，敌人会正好在玩家身边冲出泥土，在来得及跳起之前会遭到塞安的攻击连打，所以会死得很快，而玩家因为不断移动，也不会被敌人的攻击命中，一举两得。



6. 取得阿祖的火炬后，奥里需要背着这个火炬往回走，因为角色的跳跃能力受到了限制，而且不能发动攻击，所以玩家们要记得在关键时刻抛下火炬，解决敌人后再背着火炬走。将火炬放到灯笼处，就可以获得古门钥匙。

第八章 荒芜废墟



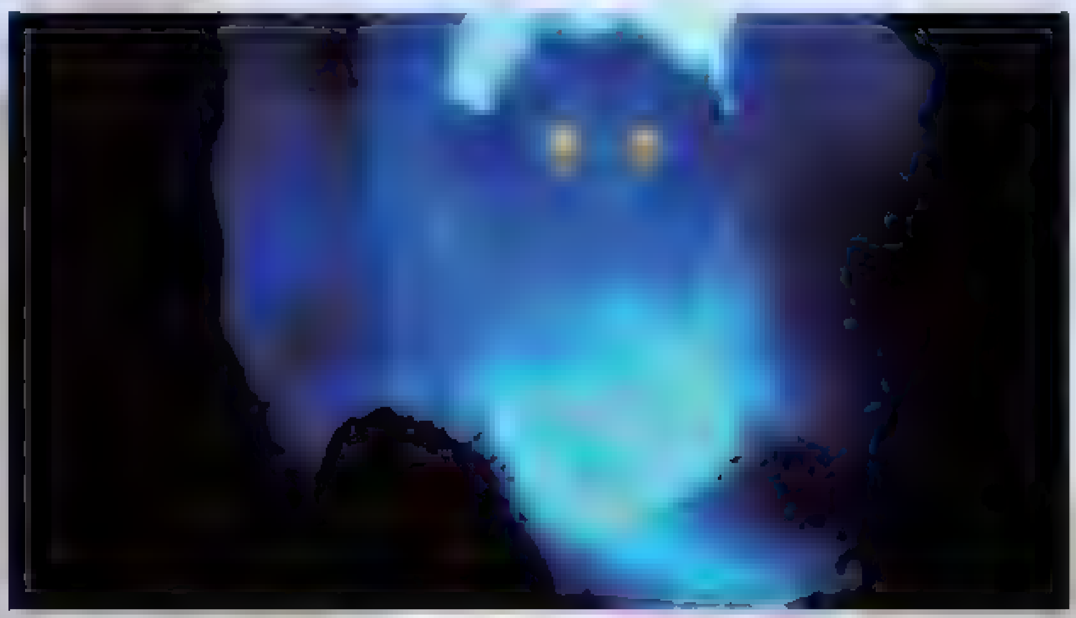
随着奥里踏入荒芜废墟,它察觉到了自己新朋友身上的真相,古门并非只是一个单独的生物,而是一个种族,正是他们建立了荒芜废墟,并应用精灵之树的光芒来保护这座建筑,然而随着风之元素衰弱,寒冷袭击了这片土地,古门们都被冻住了,这个空落落的废墟就成为了它们的葬身之处。而奥里的新朋友,就是这群生物当中的幸存者。

当奥里激活风元素,就等于重新恢复了古门的荣耀,让这个遗迹再一次从冰封中重生。然而我们的小小英雄并不知道的是,它的行为也感动了悄悄跟在它们身后的古门。他冒着被废墟压死的危险,拿走了光之容器,想要用一种独特的方式,来报答奥里的好意。

不过乘风而走的奥里却遇到了前所未有的危机,因为气流竟然把它带到了黑子的巢穴,它发现了黑子守护着的蛋,可是它只来得及从蛋的记忆当中搞清楚了黑子与灵魂之树对立的原因,就被赶回巢穴的黑子追杀,简直是在九死一生的情况下,靠着小小的智慧和谨慎,堪堪躲过了黑子的追杀。

原来,黑子与灵魂之树的对立,同样是源于奥里的失踪,当灵魂之树试图用光之仪式唤回奥里时,那强大的光明力量却杀死了黑子已经孵化的三个孩子,只有最后一个没有孵化的蛋因为有着壳的保护而幸免于难。为了让自己的孩子不再受到灵魂之树光芒的威胁,黑子在盛怒之中破坏了灵魂之树的核心,把塞安带离了灵魂之树,也在无意之中,导致了尼博尔的衰败。但无论动机是如何,黑子目前都是奥里最强大的敌人,而如果奥里继续着自己的旅途,则总会再有和黑子狭路相逢的一天。

不过,如今风之元素已经恢复,等待着奥里的,只有最后一个使命:恢复暖之元素,而这意味着它要前往尼博尔森林最危险的地区——充满了熔岩的掘之山,不过在进入这座火山之前,奥里还需要一样重要的物品,那就是位于哀伤小径之中的太阳石,只有通过这个圣物,才能够唤醒暖之元素的力量。



附录九

流程难点

1. 前去荒芜废墟的路比较好找,在迷雾森林处跳下之前击退黑子处的悬崖,然后沿着崖底右边尽头的通道走,来到一个有乌鸦敌人而且下方地面基本都是尖刺的地方,利用猛击敌人弹射的方式来到左下方的通道,一路走下去就是荒芜废墟。

2. 进入这个区域一开始玩家就需要学会把酸性冲撞者用猛击射去带有绿色光芒的柱子上,将其破坏来开启通道,记得要把冲撞者引诱到下方的通道中,因为第三根酸性柱子后方有着一个地图石,将其开启后就可以看到整个风之山谷下方区域的地图。

3. 下方区域最烦人的敌人是冰冻史莱姆,发出的抛射物会在落点形成一个持续时间非常长的陷阱,碰到就会掉血,惹不起躲得起,赶紧用猛击弹射直接把它们当踏脚石跑路就好。

4. 荒芜废墟同样是不能重复进入的区域,所以各位准备进入这个区域的玩家记得做好功课,避免遗漏收集物品。

5. 废墟当中表面有着热能动画的平台都是不能够踩上去[illegible]去。但是当奥里背起在进入废墟后不久就获得的光明容器,这个物品就会生成一个有精灵之树力量的力场,不但可以保护奥里不受灼热平台上的热量影响,甚至可以让奥里违反重力定律,直接沿着场景的平台路线来行走。光明容器在获取后会跟随着奥里移动,但是只有背起的时候才能够产生力场,这也是荒芜废墟当中的解谜关键。

6. 获得光明容器后先别急着往前走,回头来到荒芜废墟入口的另一端,背着容器沿着墙壁往上走,可以发现一个秘密地点。之后路上遇到的第二个秘密地点比较好找,在遇到第一只蜘蛛敌人后,用其作为猛击弹射点,飞向其左上方的石壁,就可以发现秘密地点。

7. 之后的谜题难度都不高,惟一要注意的就是一种大的正方形发热石块其实边沿是圆[illegible]以沿着这种石块移动而不会掉落,而在不同角度下跳出石块外,奥里都会朝着此时它脚底的方向掉落,利用这个特点,玩家可以轻松解开废墟当中的环境谜题。

8. 成功把光明容器放入祭坛后,进入下一个区域,先往右边走,砸下开关(小心激光扫射),进入打开的门,尽头处落到最底部,往左边走,可以发现一个秘密地点,里面有一个生命之核。之后再去上方,注意顺序不要乱,不然就无法前去右方了。

9. 激活风元素后的御风飞行部分又是一个背版加上考反应的部分,这里就不多说了,玩家们只要记得多多利用点按 RT 键的方式来控制奥里的滑翔速度和方向,加上多多背版,很快就可以通过这个部分。

10. 后面被黑子追杀的部分就是一个潜行游戏,玩家需要躲在掩体后面,然后要尽快从一个掩体跑进另一个掩体,不然过分暴露自己就会被黑子秒杀。注意除了阻挡物,速水也是一种掩体。

实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH

攻略透解

精灵与森林

第九章：哀伤小径

在找到了最后一位先祖之树承载的灵魂：尼尔，并吸收了它的力量后，奥里终于变成了一位有着最强力量的树之精灵，依靠着这个力量的帮助，它拿到了位于哀伤小径顶部的太阳石。远远地看着即将爆发的掘之山，奥里知道留给它的时间不多了。

但它所不知道的是，在它那曾经温暖的家中，来了一位客人，那就是古门。凭借着光明容器的强大力量，古门复活了原本已经失去了生命气息的纳鲁，并且要带着它一起去到奥里的身边，好让它们团聚。

然而一切真的会如此顺利吗？

附录十

●流程难点

1. 去往哀伤小径的路就是之前玩家用落石砸黑子脑袋时前往的道路，只不过玩家需要前往的不再是砸落碎石的一边，而是场景的右上角。现在随着风之元素的复苏，整个悬崖部分都存在着上升气流，所以玩家只要用黑子的羽毛进行滑翔就可以轻松地到达。在沿着两边有尖刺的通道上升时，会遇到一只乌鸦敌人，对付它的时候记得留意左上角的石壁，里面有一个秘密地点。

2. 哀伤小径的整体难度有点不值一提，除了要小心一些秒杀的尖刺和沙喷泉之外，基本没有什么有威胁的地方，不过这一部分的收集内容不少，鉴于路线是不固定的，这里只能建议玩家们多多参考收集地图来对照。个人的建议路线是进入哀伤小径后立刻往左边走，滑翔过一个上下都满是尖刺还有沙喷泉的通道，在有一个蜘蛛敌人位于上升气流处，注意右上方的石壁，里面有一个秘密地点，里面还有开关可以打开上方挡住一个能力核心收集的门。

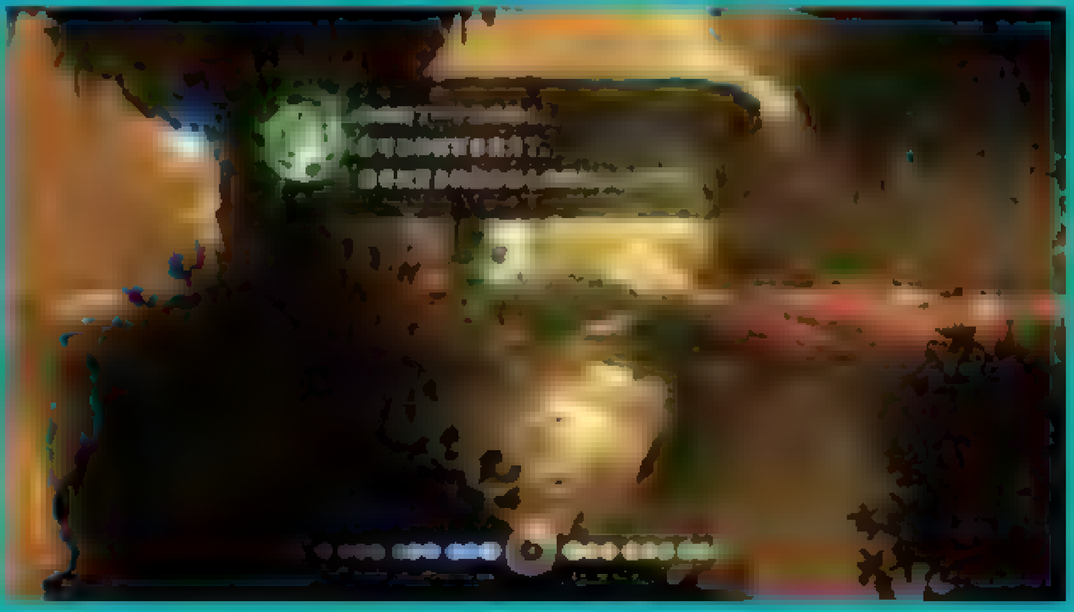
3. 接下来遇到分岔路时请往上走，在场景的顶部左方会有一个秘密地点，里面有一个能量核心。路上遇到的球状藤块记得用[illegible]

上顶部，并且在开门后将其弹入内，最后将其带到下层并弹向右方，就可以成为挡住沙喷泉的掩体，开出一条道路。后面的谜题相对简单，这里就不多嘴破坏大家的乐趣了。

4. 之后来到有墙壁挡住气流上升的地方，用践踏可以破坏墙壁，记得及时刹住践踏去势，避免砸在尖刺上。之后玩家可以跟随气流上升到上一层，这里需要用到的经验就是之前说过的RT键点按，先去右边拿取两个楔石，然后从左边一直走路上可以拿到另外两个楔石，其中最后一个在大门所在处上方的秘密地点当中。拿齐后开门入内，就可以获得奥里最后一个技能：充能跳跃。这个技能的基本用法是站立在地面上，长按LT键，奥里就会开始充能，蓄满后按下A键就可以发动带有攻击判定的充能跳跃，距离非常长。同时如果玩家在攀墙时，只要把摇杆推到奥里能够跳跃的方向，奥里同样会进行充能，此时按下A键也可以发动充能跳跃。

5. 用充能跳跃打破先祖之树所在区域上方的墙壁，一路往上走，在遇到一个后有蜘蛛前有喷射青蛙夹击的地方，往上猛击弹射或者充能跳跃，都可以进入秘密地点，获得一个能力核心。

6. 最后再击破一个墙壁，令气流再度升到最中央的直通道，玩家就可以滑翔到哀伤小径的顶部，并获得太阳石。原路沿着中央通道返回，玩家们就可以开始准备前往最后的迷宫掘之山了。个人建议这时候玩家可以开始按图索骥地去找齐所有收集品，毕竟角色此时已经开全了所有技能，要收集起来可谓是得心应手。



第十章：掘之山

历尽千辛万苦，用上了所有先祖之树赋予它的力量，奥里终于战胜了掘之山当中无穷无尽的危险机关和险恶的环境，来到了其下方的最深处。暖之元素正在这里散发着惊人的热量，但是靠着塞安的力量，它终于被稳定了下来。

而与此同时，纳鲁也被古门带到了掘之山脚下，飞落的熔岩逼散了两者，最后只有纳鲁仍然锲而不舍地朝着火山攀爬，只为了重新再与奥里团聚。

但是这过程注定不会顺利，当暖之元素恢复正常时，黑子突然现身，对奥里展开了最终的追捕。虽然奥里靠着矫健的身手躲过了黑子一次次的袭击，却最后还是被火

焰的爆炸打倒在地。

然而，恢复尼博尔森林的平衡还缺乏最关键的一步，那就是必须把塞安重新安置回灵魂之树的核心，让其恢复力量。而当奥里竖图靠近灵魂之树时，却被黑子一把抓住，粉碎了它最后的抵抗力量。

森林的希望消失了吗？

还没有。

纳鲁在最后一刻赶到的奥里的身旁，在黑子虎视眈眈的眼光中，抱起了自己将其当做亲子般养育着的奥里，将其拥在怀里，抚慰着它，保护着它。

目睹这一幕的黑子才逐渐醒悟过来，仇恨蒙蔽了它的双目，也让它忽视了最宝贵的事物。掘之山爆发引起的森林大火已经要蔓延到黑子的巢穴里，它惟一余下的后代——那枚幸存的蛋，正面临着被焚毁的命运。

此时此刻，只有一个生灵还有能力把塞安及时送回灵魂之树，并激活其力量，那就是能够翱翔于天际的黑子。它在这最关键的时刻，作出了最为必要的牺牲，展翅而起，刹那间便落于灵魂之树之冠，把塞安放回了它原本所属了位置。

灵魂之树爆发出了强大的力量，这力量代表着自然的威能，既能够拯救生命，又能够毁灭生命。位于这力量原爆点处的黑子无法幸免，被完全抹消了存在，但是除此之外，整个尼博尔森林都得救了，火焰被一扫而空，从天而降的大雨让植物再次焕发生机，也让火山趋于平静。

一切似乎都恢复了原样，奥里作为灵魂之树的孩子，再一次回到了自己的母树身边，而纳鲁则与古门组成了一个新的温暖家庭。而且这个家庭当中还有一位新成员——黑子的蛋在一个温暖的午后，终于裂开了一条缝，一个全新的生命，就如同是为了赞颂尼博尔森林的新生般地，悄悄降临。

附录十一

●流程难点

1. 如果玩家之前有开过地图石，那么去掘之山的路是已经完整显示在地图上的，沿路前往即可。注意进入掘之山就意味着游戏会进入最终盘，如果玩家一路打下去，就无法再回到尼博尔森林的大地图上，所以建议还没有收集全的玩家趁着这个机会赶紧搞定所有其他东西，好专心打通关。

2. 掘之山的流程进行方式和之前的大型迷宫有点不一样，一开始场景两边的区域都被熔岩瀑布所阻挡，是绝对过不去的，玩家首先需要做的是一步步攀到这个迷宫的最顶部。注意圆型岩石构成的地面都是带有热量的，奥里可以踩上去，但只要停留甚至是行走超过两秒左右就会被灼伤，所以玩家必须经常保持跳跃。

3. 来到最上层后，玩家可以前往左边或右边的大门，进入独立的小房间来解开谜题，并一定程度上阻挡熔岩的流淌。每个房间阻挡了熔岩流淌后，都会令其对应下层的房间前的熔岩瀑布消失，玩家需要一个个房间地去阻挡熔岩，直到这个区域底部的熔岩"水位"下降。

4. 玩家应该会在攀登上场景顶部的过程中发现地图石，其碎片位于右上方的房间，在躲过第二个落石陷阱的砸击后，在场景最左下方会发现一个秘密地点，里面就放着地图石碎片。这个房间当中当玩家用塞安的光芒让岩石阻断熔岩后，不要急着走，站在平台最右方用充能跳跃往上跳就可以发现一个秘密地点，里面还有一个能量核心，如果玩家之前已经收集完了地图上的所有能量核心，那么这就是最后一个。

5. 之后的房间当中基本都是一个个小型环境谜题，难度都不高，部分谜题需要玩家反弹敌人的攻击来将其杀死并以此完成条件，熟悉猛击反射的手感之后要做到也是很简单的。需要注意的是右下方房间当中，最顶部的左上角有一个隐藏地点，然后等熔岩降下去后，入口左边往下，也可以在最底部右方天花板杀上找到一个秘密地点，如果玩家没有错过之前的任何秘密地点，那么这就是最后一个了。另外左下方的房间阻挡熔岩流动后会触发被熔岩追逐的情节，这里非常考验玩家的操作，第一次接触的话可能需要死几次才能够掌握得了诀窍。

6. 注意下到入口左下方后，会遇到一场BOSS战，敌人平凡无奇，还是那种会在奥里脚底下钻出来的敌人，只是场景上方多了三个会喷吐抛射物的敌人，非常恶心，建议玩家一边移动一边蓄充能火焰，看到敌人一从地上跳出来就引爆，没几次就可以活活炸死它，搞定这个敌人后，喷射敌人不用理会，因为封路的大门此时就会打开了。

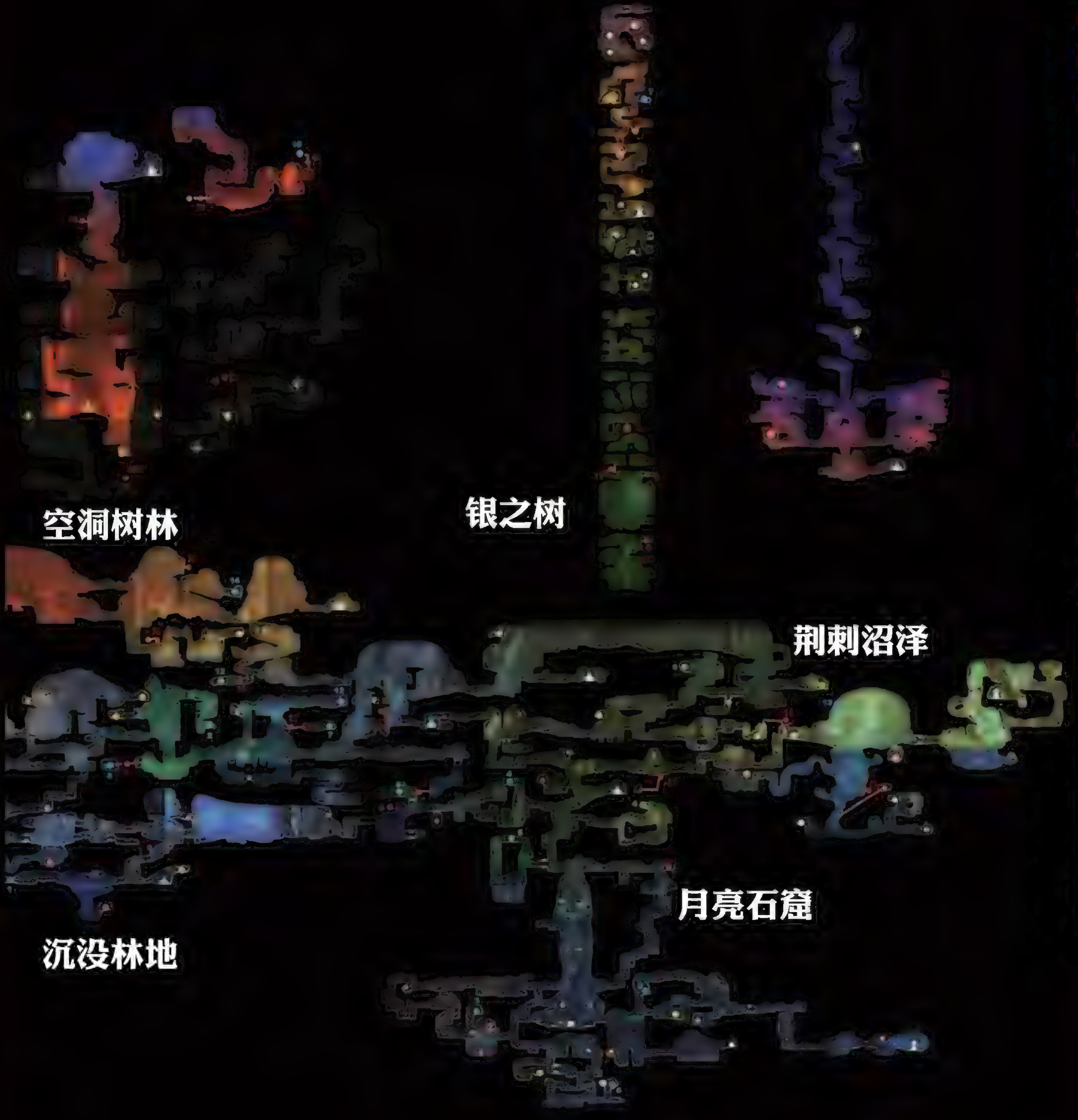
7. 最后被黑子追杀的阶段和之前的银之树逃亡还有荒芜废墟飞行阶段比较类似，也是考验玩家的行动速度和准确度，只要动作稍慢，就会立刻被黑子秒杀。在完成这一个追逐阶段后，玩家就算是通关了，之后的部分除了小量操作，都是纯粹的剧情，恭喜各位读者。不过如果你们有志于全成就本作，还有挑战难度不低的一命不死通关、3小时通关和完全不升级通关在等着你们哦，加油！

《精灵与森林》

地图标记

- 灵魂链接
- 先祖之树
- 地图石
- 地图石碎片
- 精灵大门
- 楔石
- 能量大门
- 可破坏的墙壁
- 可踏穿的地面
- 精灵之井
- 生命核心
- 能量核心
- 能力点数
- 精灵之光容器
- 秘密地点

全收集地图



成就攻略

成就综述

如果仅仅是通关，哪怕玩家会死上百来次，要完成本作还是很简单的，但是因为游戏还有三个难点成就，分别要求玩家不死、3小时内和不学任何技能通关，所以游戏本身的难度和全成就时间也因此水涨船高，保守估计得起码30-40个小时，通关次数则视玩家技术水平而定，超级高手可以不妨试试两次通关便全成就：第一次完成不学技能和3小时通关，第二次完成不死成就，正常玩家请起码分成三个周目完成，每周目对应一个成就，甚至是用四个周目搞定，毕竟在熟悉流程的情况下，本作要通起来还是很快的，全球最速成绩是在两小时以内，更有高手是1小时59分通关并且一命不死。

另外本作作为一款《恶魔城》风格的作品有个很不体贴的地方，就是在游戏当中安排了四个有收集品并且不能返回的地点，和通关后不能够继续游戏的设定，导致收集必须在一次游戏过程中全部拿下，所以在进入那些要转换到特定地图的场景时记得要仔细收集好所有物品再推进游戏。

另外关于一命不死的成就，玩家其实只要在复活之前退出游戏，死亡次数就不会被统计，当然因为游戏当中的复活速度非常快，玩家不但要适应这一点，而且最好多多备份存档，以备不时之需。

成就列表

[illegible]	[illegible]	[illegible]
The Journey Begins（旅途开始）	20	完成序章（剧情成就）。
The Ancient Being（古老存在）	20	会见精灵之树（剧情成就）。
Get back here!（回到这里）	20	发现Gumo（剧情成就）。
Lets be Friends（结交朋友）	40	拯救Gumo（剧情成就）。
Rotten Inside（腐败的内部）	20	进入银之树（剧情成就）。
Run for your Life（逃出生天）	60	恢复银之树之心(剧情成就)。
Close call（千钧一发）	20	不被银之树内部上涌的水淹没（剧情成就）。
Obtaining Clarity（清晰视野）	30	清除迷雾森林的雾(剧情成就)。
Solid Ground（踏上平地）	60	恢复尼博尔山的风(剧情成就)。
Fight to live another day（改日再战）	20	逃离黑子的追杀（剧情成就）。
Top of the World（世界之巅）	40	爬上尼博尔山顶获得太阳石（剧情成就）。
Into the Fire（深入火海）	20	进入掘之山（剧情成就）。
Rekindle（重新点燃）	60	恢复暖之元素（剧情成就）。
Love（爱）	20	与纳鲁重新团聚（剧情成就）。
The Journey Ends（旅途重点）	100	打通游戏。
Life Saver（救命之物）	10	累计建立50个灵魂链接。
Deadly Detonation（致命爆炸）	10	用充能烈焰同时杀死四名敌人。
Deadly Deflection（致命反弹）	10	累计用猛击反射投射物杀死25个敌人。
A New Path（另辟捷径）	10	累计用充能烈焰破坏石墙打开五条捷径。
Choices Choices（众多抉择）	10	使用第一点技能点数。
Deadly Dash（致命冲撞）	10	使用充能跳跃累计杀死五个敌人。
So many secrets（无数的秘密）	5	找到游戏中第一个秘密地点。
Seasoned Explorer（经验老到的探险家）	10	找到游戏中一半的秘密地点。
No stone unturned（翻遍每一寸土地）	25	找到游戏中所有秘密地点。
Marking the way（标记前路）	5	恢复第一颗地图石。
Halfway There（再接再厉）	10	恢复一半的地图石。
World at your feet（世界在你脚下）	25	恢复所有地图石。
Good Eye（好眼力）	10	找到迷雾森林里的失落走廊。
Safe and Sound（步步为营）	20	在所有精灵之井上保存游戏。
Master of the Forest（森林大王）	10	让所有地图探索度到达100%。
Power Player（强力玩家）	15	累计收集200个能量碎片。
Soul Master（灵魂大师）	15	学会能力之树当中的所有效率技能。
Utility Master（功效大师）	15	学会能力之树当中的所有功效技能。
Combat Master（战斗大师）	15	学会能力之树当中的所有战斗技能。
Phenom（国士无双）	25	学会能力之树当中的所有技能。
Powerhouse（精力旺盛）	20	收集游戏当中的所有能量核心。
Master Guardian（超级卫士）	20	收集游戏当中的所有生命核心。
Juggle Master（杂耍大师）	5	在一块岩石不落地的情况下将其猛击到空中五次。
Bash Master（猛击大师）	5	连续对敌人使用十次猛击而不落地。
Deadly Dodge（致命闪避）	5	使五名敌人误杀其他敌人。
Flying Fury（翱翔之怒）	5	不落地的情况下杀死三个敌人。
Self Destruction（自我毁灭）	5	让一名敌人自杀。
Crushing Blow（粉碎一击）	5	利用砸落物杀死一个冲撞者。
Stomp Master（践踏攻击大师）	10	用践踏攻击杀死五十名敌人。
Blast Master（爆炸大师）	10	用充能烈焰杀死一百名敌人。
Flame Master（火焰大师）	10	用精灵之火杀死500名敌人。
Supersonic（音速狂飙）	25	在三小时内通关游戏。
Airborne（御风而行）	10	在不落地的情况下连续使用五次二段跳
Immortal（不死之身）	25	一次不死地完成游戏。
Elite（天生精英）	25	在不用技能点购买任何技能的情况下完成游戏。

文 纱迦 美编 anubis

横行霸道V | Rockstar Games | 动作冒险
多机种
Grand Theft Auto V 美版
2013年9月17日 本地1人 在线1～30人 对应年龄 17岁以上
售价为PS3/PS4/X360/XOne：59.99美元

万众期待的《GTA OL》抢劫任务终于推出！于是UCG的《GTA5》内容再次复活，纱迦作为洛圣都的老资格抢匪也重新出山。相信有条件的玩家已经完成了抢劫任务，不过众所周知《GTA5》的内容之丰富罕有敌手，能研究的东西实在太多，因此还是有必要进行深入研究的。现在就让我们重归洛圣都，一起回到那段无法无天的自由岁月！

事先准备

抢劫任务是《GTA5》的在线模式——《GTA OL》的最新更新，因此玩家必须在线才能进行，而且所有的抢劫任务都不支持单人游戏。虽然本次更新名为抢劫任务，但实际上任务内容并非都是抢劫。其中还包含了劫狱、突击等不同性质的任务，真正的抢劫任务只有两个。这些任务制作精良，虽然自由度不高，但考虑到是免费更新，绝对称得上是业界良心。

综述

本次抢劫任务一共有5个，每个任务又分为若干步骤，每一步骤都可以视为一个小任务。除了教学性质的第1个任务只有3个步骤外，剩下的4个任务都至少有5个步骤。

和故事模式的抢劫一样，玩家必须完成抢劫的事先准备，才能进入到最后的高潮。抢劫任务的事先准备环节，一般而言顺序可以自由调整，但不能直接跳过。除第一个任务只限两人合作外，剩下的4个任务全部要求4名玩家才能进行，多于或少于4人都无法开始游戏，另外也不能让4名玩家分别去执行不同步骤。每个步骤都必须全员完整参与，如果中途有人掉线或离开游戏，则任务必须中止。

在开始抢劫任务时，队长（即房主）会花费一定数量的金钱，这笔钱一旦投入之后便无法收回。而在进入到任务的最终阶段时，房主可以自由分配最后的分红比例，房主可以在此时将自己的分红比例调高，从而收回成本。

任务的触发和进行

要想触发抢劫任务，玩家必须满足两个条件，首先是达到12级，其次是拥有一栋豪宅。游戏中对豪宅的定义是拥有十车位的车库，不过大家注意别买成十车位的纯车库就行了。此类豪宅中有专门为抢劫任务准备的策划室，当玩家触发了抢劫任务后，在这里按→即可开始任务。而完成一个步骤后，开始下一个步骤也是在这里。如果玩家是连续进行任务，那么莱斯特也会直接给玩家电话开始下一个步骤，以免玩家还要千里迢迢跑回家。

当玩家以队长身分完成一个抢劫任务后，隔一定时间后莱斯特会给玩家打电话派遣下一个抢劫任务，直至最终完成全部的抢劫任务。以队员身分完成抢劫任务的话理论上不会接到下一个抢劫任务的电话，只能从上次自己主持的抢劫任务进度开始。如果没有以队长身分完成过任何抢劫任务，则只能从第一个抢劫任务开始。但目前有BUG可以让队员也接到新抢劫任务的电话，原因不明。

玩家可以打电话给莱斯特请求取消或重玩抢劫任务。玩家只能重玩以队长（即房主）身分完成的抢劫任务，以队员身分完成的抢劫任务不会出现在重玩菜单里。不过当玩家以任意身分完成全部5个抢劫任务后，所有的抢劫任务都会出现在重玩菜单里。

无论玩家身处何种状态，只要完成了《GTA OL》的教学部分，即可接受其他玩家的邀请以队员身分进行抢劫任务。一旦完成，该有的资金、经验、解锁项目和成就奖杯都不会少，而且不会影响自己的抢劫任务进度，但会破坏部分奖章的获得。

©2013 ROCKSTAR GAMES.

任务奖励

再好玩的任务，没有诱人的奖励也让人提不起劲。抢劫任务为玩家提供了丰厚的奖励，绝对能让所有玩家笑到合不拢嘴，就看你有没有本事来拿了。

最直接的奖励当然是钱，抢劫任务本身就让人联想到海量的钱。不过抢劫任务本身获得的钱并不多，游戏中回报最高的最后一个抢劫任务，总共也只有100万的分红，这还不算路上挨打时受到的损失。玩家主要的金钱来源是靠特殊奖励。

第一次奖励：当玩家首次完成每个抢劫任务的最终阶段时，都可以获得额外的金钱奖励。

依序进行挑战：按照顺序完成全部5个抢劫任务，可以获得100万元。

忠心不二挑战：和同一支队伍完成全部5个抢劫任务，可以获得100万元。

支援角色挑战：以队员身分完成全部5个抢劫任务，即可获得10万元。

全新视角挑战：以第一人称模式完成全部5个抢劫任务，可以获得10万元。次世代版限定，需在任务开始前由队长将模式锁定为第一人称才算数。

犯罪首脑挑战：和同一支队伍、按照顺序完成全部5个抢劫任务，同时难度始终为困难，而且全程没有任何人死亡和失败，可以获得1000万元！

以上奖励全部是一次性的，总共算下来收入还是相当可观的。但难度也是相当大的。此外在重玩抢劫任务时，会有精英挑战项目，例如限时完成、无人死亡、未跳过路程等等，玩家全部达成时可以获得额外的奖励，而且可以反复获得，不过难度同样不低。

除了金钱外，完成抢劫任务的特定步骤还可以解锁T恤、载具等很多项目，其中载具部分会在下文进行详述。

奖章和奖牌

游戏本篇的成就奖杯曾经要求在《GTA OL》里拿到30个白金奖章，如今抢劫模式一推出，也追加了新的奖章。虽然这回奖章和成就奖杯无关，不过上面所说的依序进行、忠心不二、犯罪首脑等等特殊奖励其实也就是奖章的内容。查看奖章的完全度还是老办法，在菜单中直接查看即可。

在众多奖章要特别注意依序进行和忠心不二。这两个奖章推荐玩家一起搞定，即4名玩家从头打到尾而不换人。只要中间有任何一名队员换过人就会导致忠心不二进度清零，虽然玩家可以事后来补，但游戏只会统计最近一次的队伍构成，因此只要换人就意味着要全部重来，只是顺序不限。只能两人游玩的第一个任务，可以让4人队伍分两队分别完成，这样即可算在忠心不二的范围内。

而依序进行要求玩家严格按照任务的顺序来完成，不仅是大任务的顺序，就连任务中的步骤也必须严格依序进行（可自由决定顺序的步骤不算）。如果某位玩家途中曾经游玩过其他的任务，哪怕是重复游玩刚完成的任务，也会导致失败，必须从第一个任务的第一步开始重新补过。

这回的成就奖杯要求30个白金奖牌，最早玩家以为就是要拿到30个抢劫任务的白金奖章，不过之后发现新增的奖章数量还不到30个。所谓的白金奖牌是指每次任务完成后系统给出的评价，表现最好的玩家即可获得白金。部分任务的白金奖牌有规律可寻，例如第一个任务的3个步骤中，开车的玩家一定是白金。不过也有条件十分模糊的情况。

“犯罪”心得

接下来我们将大家介绍一下完成抢劫任务的心得。首先最重要的一点，就是得有一个给力的队伍。因为抢劫任务的特殊性，仅靠野队几乎不可能打过去，所以只推荐和朋友一起玩。而一起游玩的朋友一定要能用语音聊天，此外最好能有一位开直升机的高手，这样会轻松不少。至于稳如狗的网络就不用强调了。

载具方面，推荐购买完成第一个任务后解锁的骷髅马装甲版，这辆车是对NPC的神器，坐在车上基本不会受伤，十分了得，具体在下文再详述。而且这辆车能坐4个人，在普通的枪战任务中，开着车杀入敌阵十分安全。由于玩家拥有的飞机、坦克、船在抢劫任务中不能使用，所以载具方面可谓一车在手、别无所求。

装备方面，有好武器自然是事半功倍。不光是常规武器，火箭筒、导弹、榴弹枪也十分实用，可以快速秒杀敌人的载具。相反如果是级别和资金都不够的队员，打起来自然捉襟见肘。护甲也可以多买一些防身用，水下呼吸器在第3个任务的最终阶段有用，买不买随意。零食可以多买，到可以抢劫的商店就能购买，注意一般要多跑几家才能买齐。在一些任务的逃跑阶段，玩家容易成为被攻击的靶子，这时是可以吃东西回血的。

最后，任务失败后按下左摇杆可以购买弹药，按下右摇杆可以购买护甲。

抢劫任务攻略提要

下面将对抢劫任务的流程进行简单说明，任务本身难度不高，加上又是全中文，下文只进行要点式的说明，不会对每一步骤进行详细解说，有关成就奖杯、奖励、BUG的内容会重点说明一下。如果玩家在接受抢劫任务后出现任务板上空无一物的BUG，可以切换单机和在线进行恢复。

全福银行差事

第一个抢劫任务，相当于新手教学，只支持两人合作。这也是最适合刷白金奖牌的任务。由于难度低、速度快，用来刷钱的效率也不低。

事先侦查

全程开车的人必定能拿到白金，无战斗。在返回的途中，搭车的人需要游玩骇客程序，玩法类似贪吃蛇，用左摇杆控制前进方向，不能撞墙。

骷髅马

去佩罗停车场偷一辆装甲版骷髅马。直接开车上天台杀光对方后开车走人，路上有人追踪，不过在接近莱斯特家的时候会放弃追踪。同样是全程开车的人能拿到白金。

顺带一提的是骷髅马的原文是KURUMA，其实就是日文里汽车的意思。中文版直接音译为骷髅马，实在是高！

最终阶段

任务分为车手和钻洞手。钻洞手要承担较多的任务，但车手才能拿到白金。钻洞手的任务是在进入银行前玩骇客程序，然后用手机开锁，进入银行后用钻孔机开始钻保险箱。钻洞的秘诀是要轻，无论是摇杆还是按键都要轻。车手除了开车和打摄像头之外，在银行里还要控制群众，方法是在人质附近开火，不过注意不能打中人质。拿到保险箱后警察会突然出现，之后两人上车并顺着指定路线前进，最后在大桥上被直升机下的磁铁吸上去即可。由于有神车在手，全程无伤，只要注意最后阶段停在磁铁下保持匀速即可。

此任务最终阶段有一定几率出现直升机下无磁铁的搞笑BUG，原因不明，而且无解，只能重来。

此任务可以用来解除所向无

敌成就奖杯。由于全程无强制战斗，逃脱阶段有神车骷髅马，所以只要上车的过程中无伤即可确保全程无伤（作死除外）。车手由于靠近出口，只要一看到地图变红就赶紧上车，无伤无难度。钻洞手则要看上车顺不顺了，正常情况下无伤也是可以的。如果有人受伤的话需要整个最终阶段任务重来。

本任务过关后解锁骷髅马、骷髅马装甲版。

逃狱事件

第 2 个任务的难度要比第 1 个高很多，而且过程惊心动魄，十分带感。从这个任务开始，野队过关的可能性就很低了。另外任务中需要开好几次飞机，请找一个靠谱的队友。

飞机总动员

突袭麦肯锡机场的维戈斯帮，并抢走一架美杜莎飞机。任务一开始是 4 人突袭机场，然后事先定好的飞机驾驶开走飞机即可。机场的驳火不是任务关键，只要飞机平安抵达即可。敌人的援军会开着载具出现，如果有重武器的话会简单很多。可以多利用骷髅马装甲版的高防弹性。

巴士风云

全员搭乘骷髅马装甲版，靠近目标大巴后直接在车上射杀驾驶，然后开车上山，下车干掉直升机。之后摆脱警察追捕即可过关。这个任务的地形很有利，无论上山还是躲进泥地都很容易摆脱警察。

警局骚动

分成两拨人行动。一边需要偷一辆警车混进警局拿移监时刻表，另一边需要去码头拿到佳士可。偷警车的最好方法就是用手机拨打 911 报警，等警察来之后抢走并摆脱通缉即可。佳士可方面有两种方法，一种是正面上，另一种是从吊车旁的楼梯爬上去，通过跳伞来接近目标。拿到车之后会有大量敌人追过来，难度要高于警车那一边。

打过本任务后解锁佳士可。

暗杀行动

分成两拨人行动。一边是去豪宅干掉目标，可以选择正面杀光对方，也可以故意惊动保安后放目标逃走，这样的话只要干掉目标就算交差了。

另一边是去市政厅干掉律师。按照任务要求在高处狙杀目标后，开着骷髅马从容回收文件后闪人即可。

最终阶段

第一个高难度的任务。同样是分为两拨人行动，监狱方面需要一人扮演狱警，一人扮演犯人。混进监狱后要找到教授并干掉所有前来阻拦的人，最后登上镇暴车等待飞机接人。这个环节中扮演犯人的玩家身上不能自由携带武器，而狱警是可以携带自己所有武器的，因此推荐让军火充足的人来担当狱警。

另一方是空中作战，一人开美杜莎前去接人，但途中必定会引来战斗机的追杀。另一人此时就要驾驶兀鹰武装直升机进行支援。由于战斗机是无限再生的，因此最好的办法是让飞机跟在它后面一直飞，等地上小组达成目标后战斗机会自动退场，之后接人即可。空中小组的难度远高于地面小组。上飞机之后最终阶段还需要跳伞和开直升机，不过到这一步的话就没什么问题了。

本任务的最终阶段有可能出现始终无法摆脱通缉的情况，此时建议找个地方把飞机停一下再起飞。

完成本任务后解锁梅杜莎、警用移监巴士。

突袭人道研究实验室

同样是非常精彩的任务，而且可以解锁不少好东西。这个任务同样有开飞机的环节。难度比上一个任务更高，但玩家应该会比较熟悉抢劫任务的流程了，所以打起来也不会觉得太难。

取得密码

非常爽快的一关，只要把前来碍事的 FIB 杀光就可以了，有重武器的话简单很多。最后送手提箱的阶段还有很多追兵。

顺带一提的是，这个任务里那个联络玩家的女人是《GTA4》主人公 Niko 的第一任女友，真实身分是 IAA 的探员。

叛乱份子 HVY

去偷两辆梅利威瑟的装甲越野车：叛乱份子。这个车有两辆，一辆带机枪，一辆不带，可以分两次拿，首先由带机枪的开路，也可以一起回家。过任务的关键是机枪手的准确度。

电磁脉冲装置

超级带感的一关！玩家要从航空母舰上偷走带有电磁脉冲装置的九头蛇喷射机。当九头蛇起飞后敌人会出动大量战机拦截，我方其他队员就需要同样开着战机去支援。有个比较简单的办法是九头蛇诱使敌机出现后马上降落，这样就不会因为九头蛇被毁而任务失败。任务最后只要九头蛇成功到达指定地点就可以了，我方队员无关紧要，因此如果支援的队员坠机落海的话不用着急。

完成任务后解锁巨象九头蛇。顺带一提的是，在非任务阶段是找不到这个航空母舰的。

女武神直升机

正常来说首先是开车冲进机库，清光敌人后全员搭乘女武神，然后消灭掉所有追击的武直即可过关。如果不在意评价的话，只要全员冲进去有一人上了飞机，重来之后就可以从这一阶段开始，而且地面基本上没有敌人。女武神是抢劫任务的又一新增大杀器，十分给力，但对开直升机的人有较高要求，不光是飞行，还要注意尽量让炮口对着敌机飞来的方向。

运送电磁脉冲装置

这个任务主要是潜入杀敌，敌人的位置固定，我方有多种进攻路线，多试几次就可以过关。这回的骇客任务不太一样，要求玩家将白色方块中间黑色的地方正好停留在红色的水平线上。

最终阶段

这个任务分为空中和地面两个小队。空中队伍开着女武神直升机作战，和之前类似。只要炮手给力，驾驶娴熟，尽快将空中

地面的敌人清光就没什么问题。

地面小队的战斗不多，其中有一个环节是两人同时插入门禁卡，这关系到一个奖章，只能在这里解除，不过和成就奖杯无关。后面有潜水环节，游戏会默认给4个水下呼吸器，玩家也可以事先在武装国度批发一些，这样就没有任何难度。

最后阶段地面小组在海滩放信号弹，直升机过去接人，前往集合点就算通过了。总的来说比越狱事件的最终阶段要简单一些。

完成任务后解锁白金汉宫女武神、两种HVY叛乱份子、长崎救生艇。

首轮募资

相比第2第3这两个任务，这个任务相对平淡。不过最大亮点是老崔有出场，而且还会对其经历有些补完，相信这点足以弥补玩家的一切不满。这个任务的战斗非常多，具有一定难度。

古柯碱

垃圾车

飞车党

大麻

偷走安非他命

最终阶段

太平洋标准银行

全游戏最后一个任务，理论上也是回报最高的任务，普通难度下4人平分100万。不过由于游戏规定受创会减少最终获得的现金，所以绝大部分人首次游戏时都只能拿到任务规定的保底金额55万。这个任务难度是最高的，而最终阶段的最后一步更是所有抢劫任务中最难的一个环节。

厢型车

讯号专家

骇客入侵

护送车队

实用技术 DLC补完计划 横行霸道V

风驰电掣

[illegible]

最终阶段

[illegible]

后座左右两侧各有一门机枪，主驾驶除了开飞机外不能使用任何武装。因此如果不是有一帮经常一起打拼的好友的话，购买女武神是毫无意义的。

由于是大型直升机，女武神的操作略显不便，稳定性有愈而速度不足。这也是需要注意的。

野人

在太平洋标准银行的护送车队任务中解锁的武装直升机，同样可以供4人搭乘，价格为195万元。原型是苏联的Mi-24雌鹿武装直升机，外型威猛霸气。和女武神相比，主驾驶可以边开飞机边开火，和兀鹰比较类似。

相比兀鹰，野人的武装有明显强化。野人搭载了一门雷射炮和有无锁定的两种飞弹，兀鹰则是两门机枪和有无锁定的两种飞弹。这其中最大的区别在于，野人的飞弹无需等待，可以搭配快速切换目标锁定来实现连发，十分给力。

但是野人比兀鹰更大更重，无论是灵活性还是速度都不如兀鹰，而关键的防御力也落了下风。可以说野人是兀鹰的攻击特化型。两者价格只差了20万元，究竟选谁就看玩家自己喽。

卡林 骷髅马（附装甲）

本次更新中性价比最高的载具。正如莱斯特在任务中所说的，这辆车不仅经过了防弹处理，极速、加速、抓地力都是上乘，堪称一代神车。完成全福银行差事后即可解锁，价格是52万多。

但是骷髅马不防炸，而且虽然能坐4个人，但坐进去的话不能扔爆炸物，而且射击角度也很受影响，所以用来打打NPC做任务还不错，进公共战局就是找死了。

新增载具大比拼

本次抢劫任务增加了不少载具，其中有不少让人眼红的好东西。下面就为大家介绍一下新载具的几个佼佼者！

巨象九头蛇

这是本次更新追加的载具中，最受瞩目的一款，需要完成突袭人道研究实验室的电磁脉冲装置后才能解锁，价格为300万元。

巨象九头蛇是单人搭乘的垂直起降战斗机。顾名思义，这个战机可以垂直起降，对玩家的技术要求极低，也不需长长的跑道就能起飞，可谓新人之友。和之前游戏中存在的另一种战斗机天煞相比，武装相同（雷射炮和飞弹），加速和机动性略低，但最高速度要高于天煞。巨象九头蛇可以像直升机那样滞空盘旋，虽然灵活性不如直升机，但也相当难得了。而且天煞需要玩家去空军基地抢，巨象九头蛇呼叫后会出现在机场里，便捷性不可同日而语。强烈推荐！

白金汉女武神

4人座直升机，需要完成突袭人道研究实验室的最终阶段才能解锁，价格为285万元。女武神的优点是可以4人搭乘，而且拥有强大的武装。但缺点是多人搭乘时才能使用武装，机炮需要副驾驶使用，

HVY 叛乱份子

完成突袭人道研究实验室的最终阶段后解锁，分为有武装版和无武装版两种。无武装版价格为675000元，可以停入车库，可以搭载6人；有武装版价格为130万元，不能停入车库，每次使用时需要打电话呼叫，可以搭载9人。

叛乱份子是相当结实的载具，可以硬食坦克炮、C4和RPG，十分给力。但它的车窗不防弹，因此乱战时被打死的几率不低。而且连续挨炸的话一样会爆，当然开出去碾压大小车辆的感觉还是不错的。至于有武装版的叛乱份子虽然酷炫，但实用性很低，而且开机枪的人完全就是靶子。

雷克托

最后一个抢劫任务用到的摩托车，价格高达75万元。最大特征是拥有独特的氮气加速功能，极速无人可比。不过因为按键冲突，雷克托不能按喇叭。雷克托改完之后，即使不用氮气，极速在机车中也是数一数二的，用来打相关的竞速任务和模式轻松无比。

成就奖杯 因版面关系，抢劫任务的成就奖杯攻略收录于本期杂志的 Xbox Style 栏目，敬请观看。

3DS应援团

网罗3DS实用资讯，尽享3D游戏别样精彩

上期提到过的《世界树与不可思议的迷宫》免费DLC配信期间由于货源紧缺，官方已经将截止日延后到4月15日，各位可以抓紧最后的机会免费下载了。最近尝试了一下《马里奥vs大金刚 大家的迷你乐园》，最初几个关卡还自我感觉良好，结果到第二个大关就开始智商捉急了……虽然这个游戏看上去非常类似手游，但估计也难以完全照搬，到后期按玩个一关下来的时长来算，恐怕手机电量都要没了吧。

另外，针对主题和徽章游戏的更新越来越频繁，而徽章游戏免费游玩中奖的几率也被提高了，部分主题还会在过期一段时间后重新上线，建议各位养成每天夹几分钟徽章的习惯。(笑)

3DS系统更新 旧机型支持amiibo

在3DS的9.6.0-24J(日版)系统更新中，除了一如既往的"增强稳定性"之外，对旧的3DS/3DS LL来说，可总算是加入了对amiibo周边的支持。

打开Home界面左上角的快捷列，可以看到更新后出现的"amiibo设定"项目。不过由于缺少内置的NFC感应器，各位还需等待今年夏季的专用NFC外设开卖才能使用市面上的amiibo玩具。

此外，这次的更新还带来了快捷列中的"Home菜单"功能。具体来说，就是能够将装饰好的主题，包括各种徽章和图标的布置保存起来，以便快速切换整套主题。对于玩起了主题的朋友，这真是一个超便利的功能。同时，在唤出徽章装饰界面的时候，只要点击右上角的按钮，就可以选择将徽章粘贴到文件夹上。选中文件夹的时候上屏会显示带有徽章的立体图标。于是收集到的徽章终于也有了更多的用处。

▲NFC外设概念图。

《二度勇气》早期购入特典一览

随着高人气RPG《二度勇气》发售日的临近，Square Enix陆续公开了本作的早期购入特典。目前已经公开到了第二弹，对象将是购买了游戏的全体玩家。申请特典的方法由于会涉及到游戏内的操作，所以具体要到游戏发售后才能得知。不过基本上会是跟以往类似，玩家需要事先到SE的网站去注册一个SE Members会员帐号，然后进入游戏设置好帐号关联，最后还要上传游戏的存档，才能应募成功，获得特典。本次活动的时间是4月23日~5月31日。有计划购入这款RPG续作的玩家除了要尽早入手，还要记得登记申请哦。

◆早期购入活动 特典第一弹

玛格诺莉亚：次元管理局士官服

尤：正教公国统一军装

提斯：射手座王牌

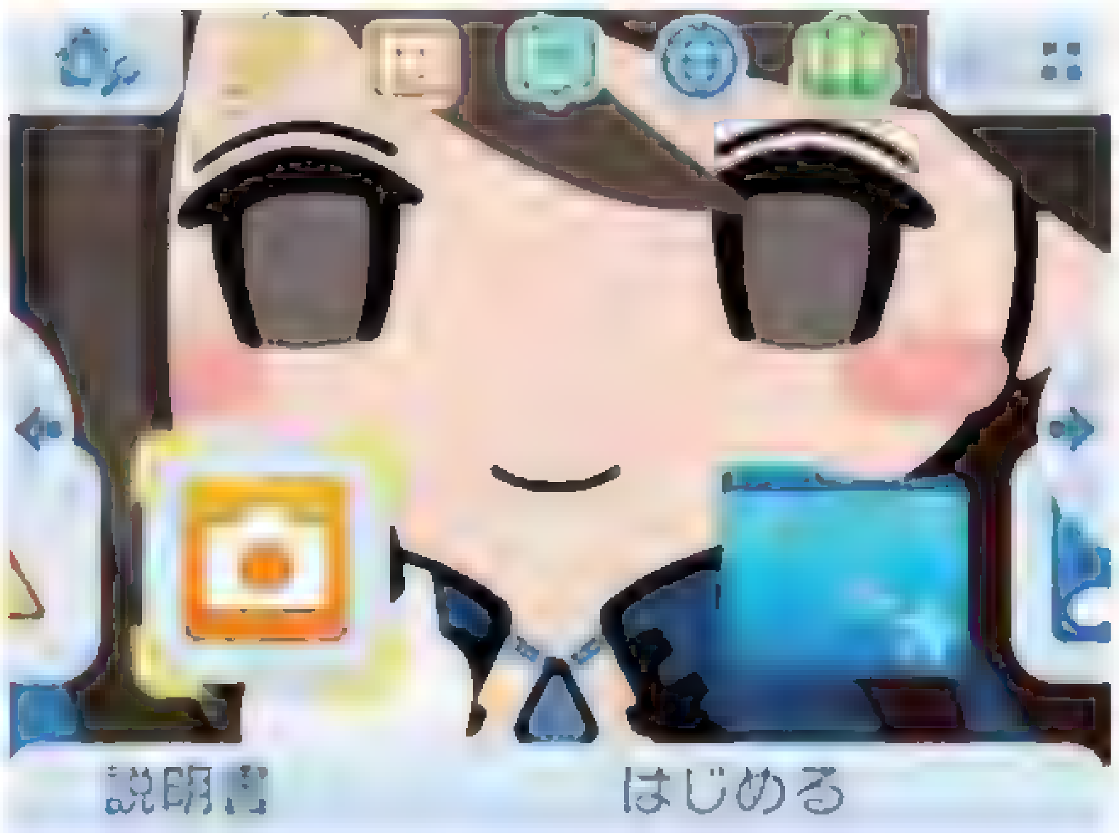
伊蒂亚：魔族少女的雨衣

◆早期购入活动 特典第二弹

▼武器"白翼之杖"，附带吸收MP的效果。

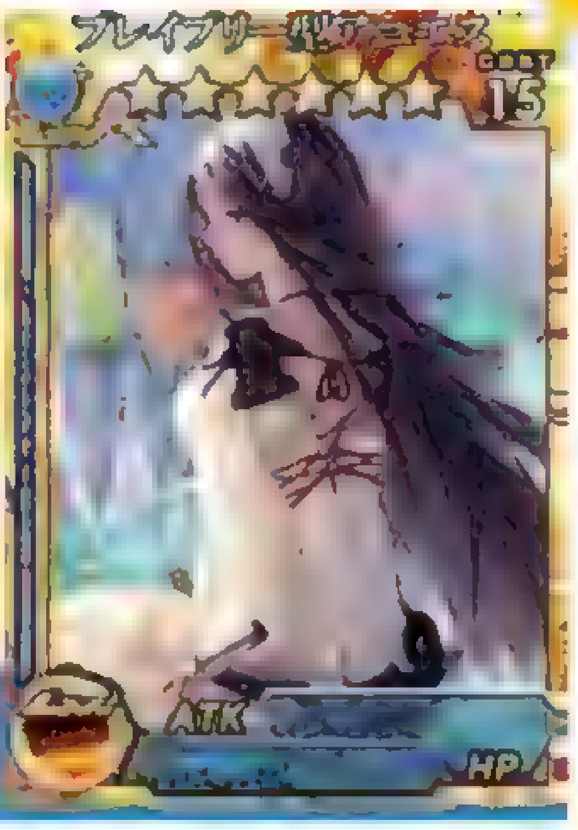
◆早期购入活动 特典主题

除了游戏内的特典之外，早期购入特典里面还包含一款原创系统主题"二度勇气 教教我阿妮艾斯篇"。主题背景是一只巨大的阿妮艾斯Q版简笔画头像，自带BGM则是游戏中队友聊天时的音乐。在店头购入实体版会附送主题下载码卡片，而数字版游戏则是在购物回执的页面提供下载码。买完之后要留意将其记录下来哦。(活动截止至5月31日)



3DS版《扩散性百万亚瑟王》联动《二度勇气》

先前《二度勇气》释出了一个“三铳士篇”的免费体验版，而近日3DS版《扩散性百万亚瑟王》和这个体验版也举办了一次联动宣传。玩过“三铳士篇”体验版的玩家，可以到《扩散性百万亚瑟王》中获得SR+等级的“勇气型阿妮艾斯”卡牌，而且这张闪卡只能通过这个方式获得哦！如果之前有上传过体验版存档，并且有在玩这款移植游戏的玩家，记得要去会员帐号登记过的邮箱查收序列号下载这张闪卡啦。另外，在4月下旬，3DS版《扩散性百万亚瑟王》游戏内还会进行与《二度勇气》正式版的新联动，有需要的玩家届时不妨继续关注一下。



eShop下载推荐

谜题玻璃瓶

●推荐玩家：解谜类游戏爱好者、喜欢猎奇的休闲玩家

售价：400日元

推荐度：★★★★

配信日：2015年3月25日

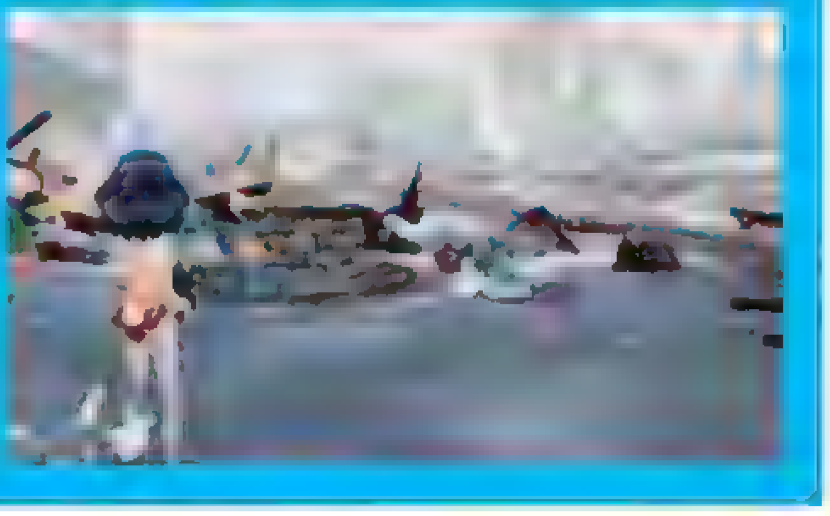
丧尸突袭仙境DX

●推荐玩家：喜爱丧尸题材、萌系人设及动作射击游戏的玩家

售价：600日元

推荐度：★★★

配信日：2015年3月25日



守城武士

●推荐玩家：喜爱和风，对日本武士、塔防和策略游戏感兴趣的玩家

售价：400日元

推荐度：★★★★

配信日：2015年3月25日

密室逃脱 旅途同行铁道篇

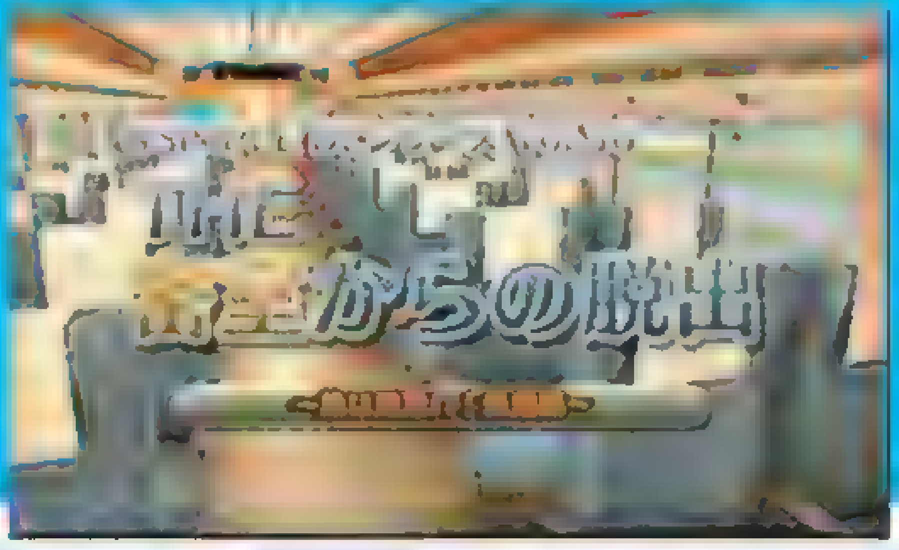
●推荐玩家：玩过密室逃脱系列游戏，对解谜感兴趣的玩家

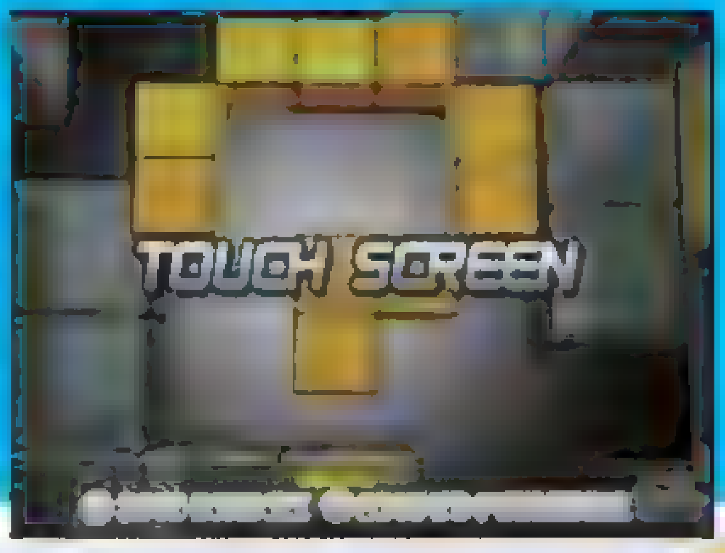
于车厢之内，从车站到电车车厢，都有可能被设计成密室

售价：520日元

推荐度：★★★★

配信日：2015年4月1日





随着《数码宝贝物语 网络侦探》、《第三次机器人大战Z 天狱篇》等重量级作品相继发售，PSV 最近的形式可谓一片大好，销量也是水涨船高。索尼在 3 月 26 日为 PSV 带来了最新的 3.50 系统更新，相比此前小打小闹提升稳定性，本次加入的按键映射、画面缩放功能等显然要实用许多，而最大的惊喜莫过于提升了遥控游玩 PS4 游戏时的性能，第二手柄之名总算是实至名归了（笑）。

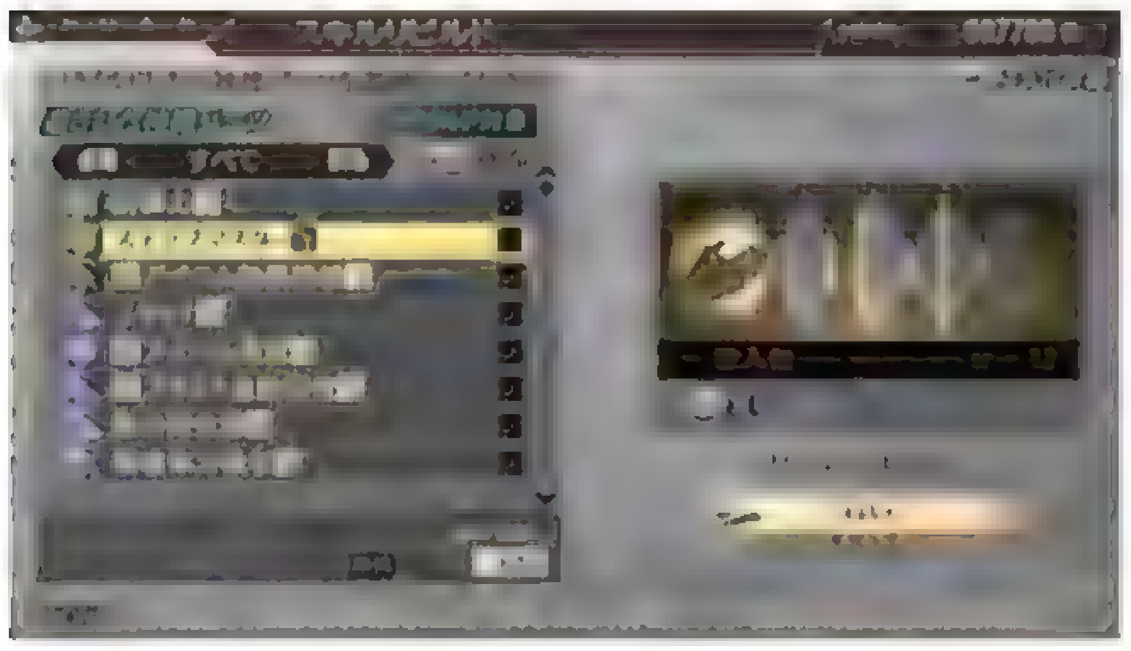
火热DLC 《噬神者2 狂怒解放》1.10版本更新

《噬神者 2 狂怒解放》于 3 月 30 日发布了 1.10 版本更新，此次更新带来了诸多新内容和系统上的调整，不过目前仅对应日文版，中文版的更新暂未发布。

遗失神机相关

《噬神者 2 狂怒解放》引入了遗失神机的系统，通过获取和搭配不同的遗失神机为自己的武器附加各种技能，让玩家们又多了一个刷刷刷的理由。不过当得到的遗失神机数量过多时，无法进行统一的管理和划分，导致很难快速找到想要的种类。

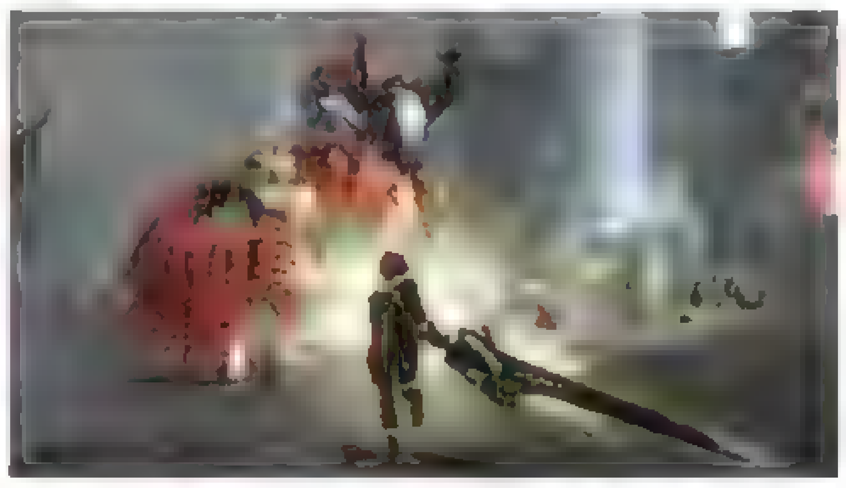
因此在本次的更新中，游戏引入了遗失神机的分类排序功能，玩家可以根据入手顺序 / 等级 / 稀有度 / 技能 / 合成补正等关键字进行排序，准确查找想要装备的神机。



另外游戏还引入了“技能重建”功能，玩家可以将多个不需要的遗失神机进行合成再造，从而得到一把新的遗失神机。重建后新的遗失神机所附带的技能是随机生成的，当然也与重建时所使用的遗失神机的数量、稀有度、技能种类相关。虽说运气成分居多，但能够废物再利用也是不错的选择。

新任务追加

1.10 更新追加了 3 个特务（DLC）任务，玩家通关主线剧情后，就可以在任务发布员那里接受特务（DLC）任务了。与一般任务不同的是，这些 DLC 任务都设定了可获得遗失神机的倾向，比如更容易获得带有 HP/OP/ST 相关技能、防御系、或是移动能力系的遗失神机，大家可以多多利用这一特点，更快地刷出想要的遗失神机。



新服装追加

本次追加的新服装来自与两款热门动画作品的联动——《暗杀教室》于《东京喰种》，不仅样式丰富，还原度也颇高。

暗杀教室

4款杀老师的面具

■茅野枫发型

▲椚丘中学男/女生制服样式的服装。

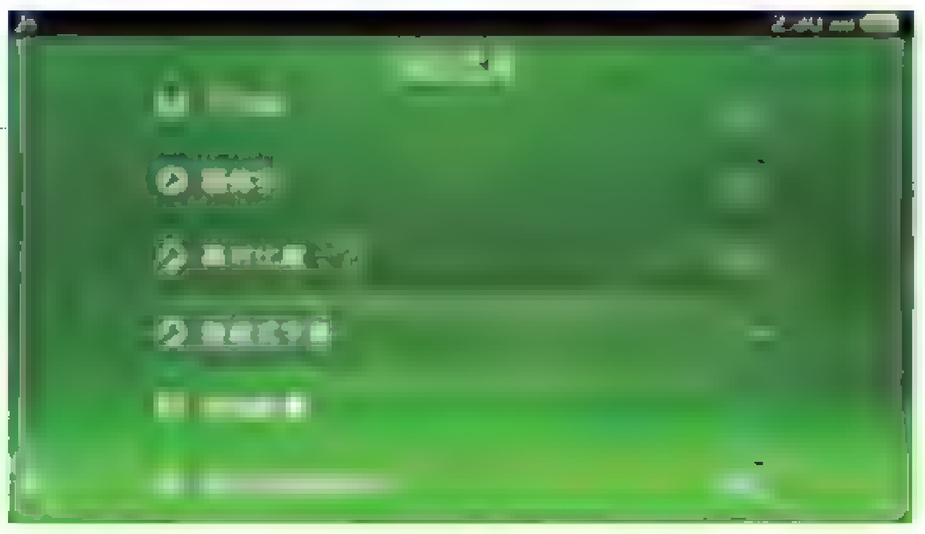
东京喰种

NPC特殊服装开放

原本作为店铺预约特典的穿有特别服装的NPC，在本次更新中已经开放了其中的一部分，购买普通版的玩家现在也可以带他们出任务了。

火热DLC PSV 3.50系统更新详解

协助工具



3.50系统最大的变化就是加入了“协助工具”，通过这一功能，玩家可以对PSV进行更深入的修改，或者开启一些更便利的机能，比如增大加粗字体、缩放画面、按键映射等等。勾选“追加至快捷菜单”后，玩家可以在长按PS键呼出的快捷菜单中，直接使用“协助工具”的部分功能。

按键映射

通过“协助工具”中的“按键配置”，玩家可以自由设定基本按键的映射，将某个按键的功能更改为其他按键。这样即便游戏本身不支持更改键位，也可以调整到最舒适的操作方式。不过目前的映射还是有比较大的局限性，比如不支持十字键与摇杆之间的映射，也不支持对触摸操作或者背面触摸板进行映射。因此功能虽好，还有待进步一强化，才能真正达到实用的目的。

画面缩放

在“协助工具”中勾选“缩放”后，只要按PS键＋□键，就可以在任意位置对画面进行放大，无论是系统界面还是游戏中，均可实现。对于一些字体过小难以看清的游戏来说，这是一个相当方便实用的功能。

遥控PS4性能提升

由于可以通过串流无线游玩PS4游戏，因此PSV也经常被调侃为PS4的第二个手柄。不过严格来说它并不是一个合格的手柄，因为在遥控游玩时，游戏的帧数会被强制降低到30帧，网络不稳定时画面卡顿、撕裂等问题也是屡见不鲜，让这个功能显得颇为鸡肋。

不过在此次的更新中，索尼重点强化了这一功能，遥控游玩PS4游戏时不再限制帧数，只要玩家在“与PS4关联”应用中点击右下角的按钮、在“设定”→“遥控操作的影像质量”→“帧率”中选择“高”，即可享受60帧的完美体验，当然前提是稳定的网络环境。

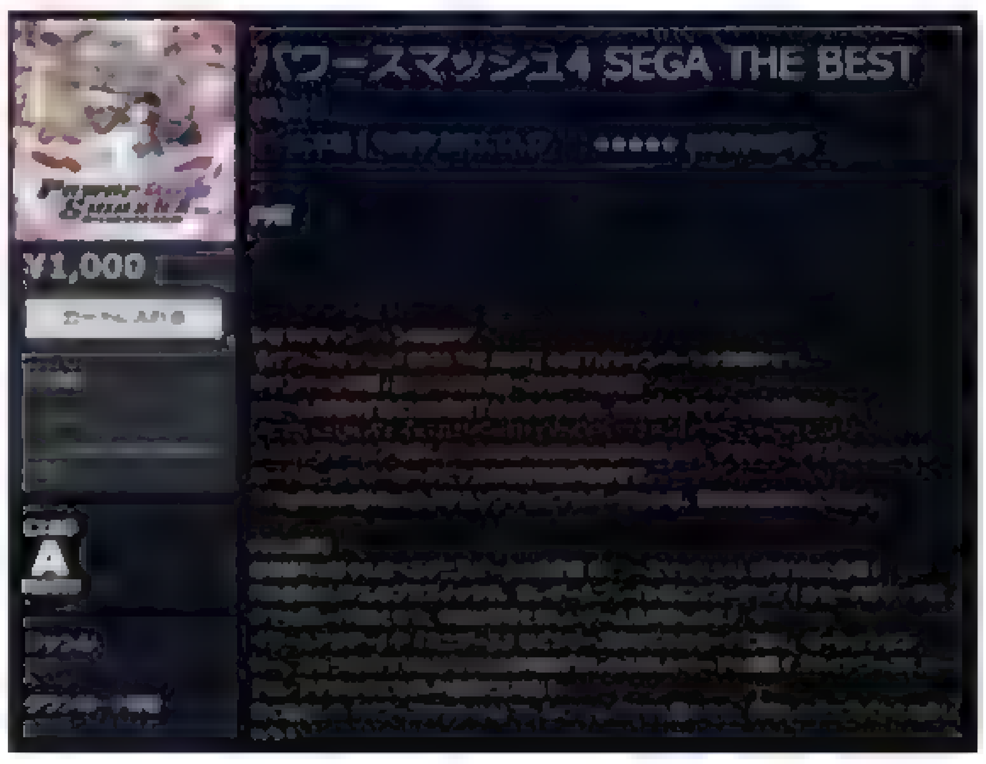
笔者在良好的局域网环境下测试了《最终幻想XV》试玩版等多款PS4游戏，更新后的遥控游玩体验相当出色，画面平滑流畅，几乎也不会有卡顿撕裂的问题。能否打格斗游戏不好说，起码玩动作游戏不在话下，算是本次系统更新中一个比较大的惊喜。

其他变更点

1. 删除地图应用
2. 删除Near中与地图相关的功能
3. 改善视频播放性能，1080p的视频可1.5倍播放
4. 系统设定中PSN选项更换图标，并改为全称PlayStation Network

冷门热荐 仅售1000日元，《VR网球4》终极促销

作为PSV的首发游戏之一，《VR网球4》素质不俗，出色的画面、丰富的角色以及系列一贯良好的手感，算是PSV上为数不多值得一玩的体育游戏。而从3月31日开始，SEGA将在PSN日服对本作展开终极大促销，直到4月22日为止，游戏将会降至1000日元（约合人民币55元）。之所以会有如此大幅度的降价，是因为4月22日后游戏的数字版便会下架PSN商店，停止销售，大有清仓大甩卖的架势。



XBOX STYLE

最近Xbox[illegible]什么[illegible]了[illegible]飞的契机[illegible]年以来，Xbox上小品[illegible]作不断，大作比较缺乏，小吃再好，大部分人都还是[illegible]主食填肚子，这点还需[illegible]多加注意。

《速度与激情》袭来！

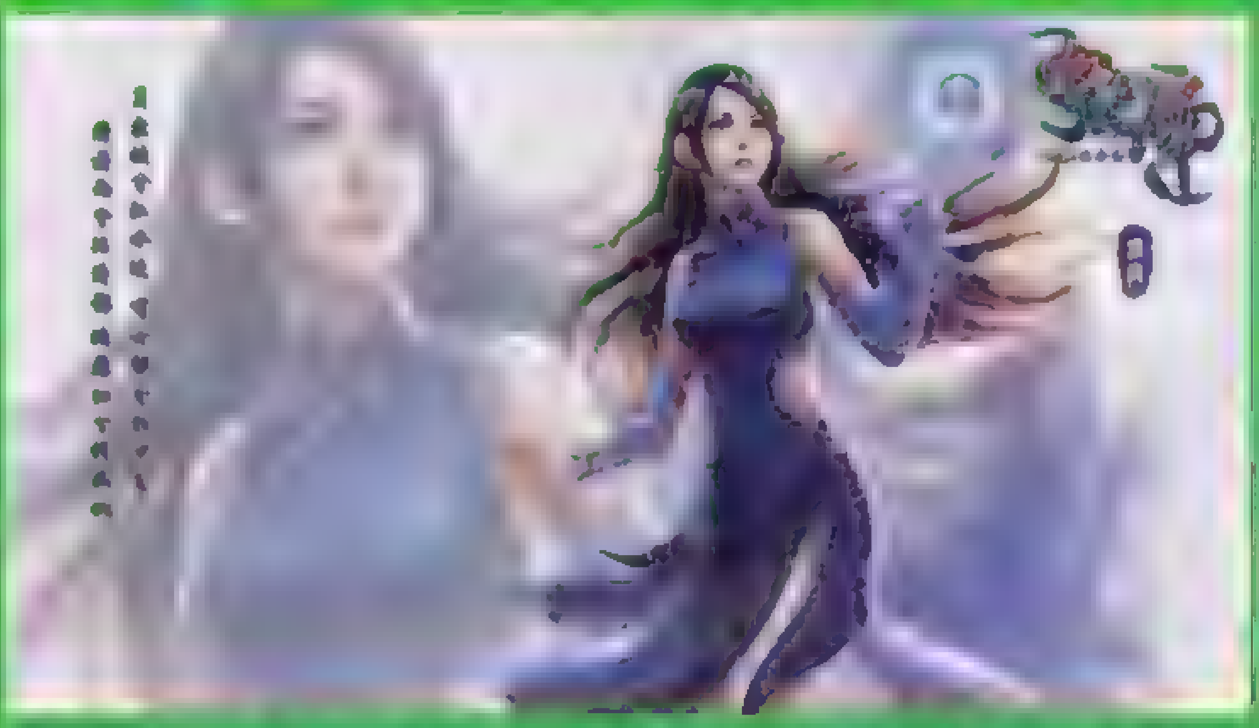
此前我们曾在专页里为大家介绍了于3月下旬登场的Xbox One/X360游戏《极限竞速 地平线2× 速度与激情》。该作是为配合即将上映的《速度与激情7》电影而进行的宣传活动，为独立游戏，无须《极限竞速 地平线2》本体即可运行。4月10日之前玩家均可免费下载这个游戏，4月10日之后将恢复到9.99美元的正常价格。

即使以10美元的价格来看，这个游戏也是相当超值的。游戏事实上是截取了《极限竞速 地平线2》的部分地图，加上“《速度与激情》系列”的诸多名车，玩家只要完成红色标识的主线任务，就可逐渐解锁所有车辆。游戏拥有独立的1000点成就，而且Xbox One版和X360版分开计算。游戏本身的成就设定也十分简单，除了主线任务外，玩家只要再做出一点点特技动作，就可以全成就了。两版本加起来不到10小时即可入账2000点，而且可以自定义难度，就算赛车游戏白痴也能轻松搞定，可谓标准成就神作。

不过严格来说游戏中除了车之外，和电影的联动并不算紧密，或许正是出于这个考虑游戏才会免费吧。不过游戏本身已经足够有趣，尽管成就简单，但游戏中可挖掘的东西还有很多，因此就算不为成就也绝对值得一玩！

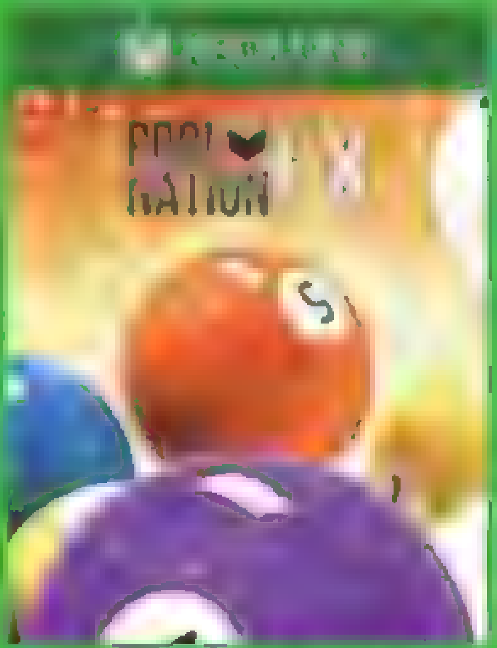
《轩辕剑》新作登陆Xbox One

[illegible]

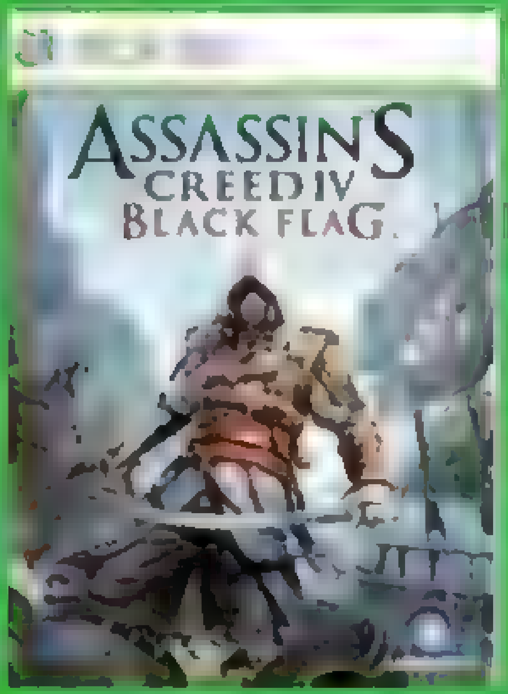


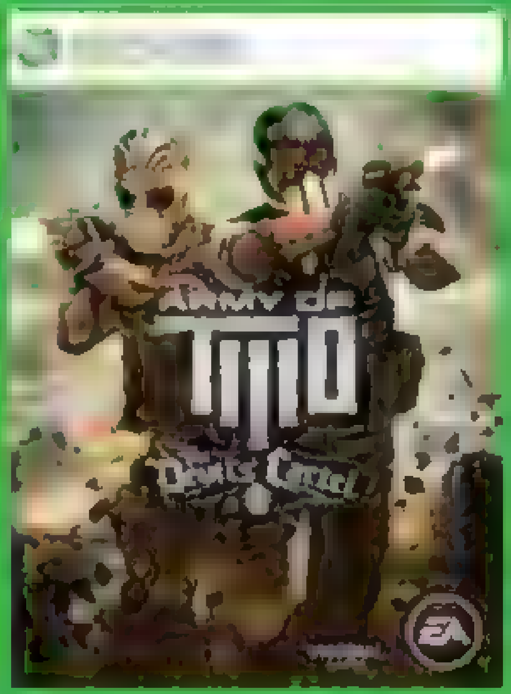
[illegible]

金会员4月免费游戏



[illegible]





《彩虹六号 围攻》确定中文化

《无尽之剑 命运》体感版即将登场

《使命召唤 先进战争》Ascendance

《GTA5》抢劫任务成就奖杯解说

本期专页将为大家介绍《GTA5》抢劫模式的成就奖杯拿法。本来这期杂志是有对应内容的，但由于版面问题，最终只好放在这里。由于4版本的成就奖杯要求完全一样，所以这部分内容也适用于全部4个版本。

总的来说抢劫任务的成就奖杯不难，不过由于任务比较长，每个任务之间又需要等待电话，除了前两个任务外，基本上一个晚上能搞定一个任务就不错了。这样算下来的话至少需要4个晚上。全部5个任务完成后，如果你没当过队长，还需要当队长重打一次除全福银行之外的任务，以便解锁“四家平分”。25面白金牌可以反复打全福银行，大概是平均10分钟1面。最后的800万花费，如果玩家事先有累计的话就很简单，否则还得花时间去赚钱，因此完美的时间因人而异。20小时应该是一个起码的数值，但整个过程十分愉快。

及早准备

解锁条件：完成任意抢劫任务的一项事先准备。

假籍科学之名

解锁条件：以抢劫任务队长或队员的身分，完成突袭人道研究实验室和首轮募资。

富甲天下

解锁条件：以抢劫任务队长或队员的身分，完成全福银行差事和太平洋标准差事。

假释之日

解锁条件：以抢劫任务队长或队员的身分，完成逃狱事件。

堂主

解锁条件：将辛苦赚来的血汗钱投入抢劫任务。

补充说明：首先玩家要完成一个抢劫任务拿到资金，之后自己当队长花钱开任务，即可解锁。

四家平分

解锁条件：作为抢劫任务的队长，把抢劫最终阶段中所有玩家的分红设为25%。

补充说明：玩家必须是队长，必须是4人差事，必须在最终阶段。完成任务后才能解锁。

所向无敌

解锁条件：完成一次抢劫任务最终阶段且毫发无伤。

补充说明：基本上只有可能在全福银行差事中解锁。在DLC补完计划中有介绍方法，车手最安全，钻洞手动作快的话也没事。一旦中枪，就只能整个阶段全部推倒重来。

犯罪首脑

解锁条件：在抢劫准备和最终阶段赢得25面白金牌。

补充说明：白金牌是指每个步骤完成后出现白金、金、银、铜牌，实际上就是评价。最好的办法就是两人重复刷全福银行差事，这个任务的3个步骤全部是开车的人必定白金，因此较好掌控。熟练之后大概30分钟就能完成一次，也就是3面白金牌入手。不过由于重复接抢劫差事需要等待一定的现实时间，所以工程量还是比较大的。当前获得的白金奖牌数可以在奖章统计数据中的战功彪柄一项中查看。

尽情挥霍

解锁条件：花费高达800万元购买专属抢劫任务内容更新的载具。

补充说明：最花时间的成就奖杯，如果玩家此前有足够累计的话会节省无数时间。在游戏中上网，访问载具供应商的页面，你会看到最上面的载具标明是专属抢劫任务内容更新，此类载具就是符合要求的。该成就奖杯要求玩家总共花费800万元来购买此类载具，可以重复买。钱够自然不用说，不够的话有两个选择，一是去赚钱，二就是买了卖。买了卖应该是既省钱又省时间的办法，代价是除了解成就奖杯外一无所获。玩家需要购买那种能够开进车库的载具，因为只有这种载具能卖掉。如果拥有350万元的话，可以考虑购买525000的骷髅马（附装甲），卖掉的话损失20多万。800万需要购买16次，也就是总共亏损320万。如果觉得肉痛的话可以选择购买95000的普通骷髅马，一辆亏损2万多元，这样的话只要亏损160万就可以搞定，但需要重复80次以上。最后看大家如此抉择喽！壕就不用犹豫了，九头蛇、野人、女武神、叛乱分子，800万拿去！

软硬兼施SP

HARDWARE&SOFTWARE

·PSV国行上市·3DS最新破解方法·PS4国行破除锁服·PS4合购游戏揭秘

不知是不是太长的等待消磨了玩家的热情，行货PS4和PSV上市之后，玩家并没有感到"忽如一夜春风来，千树万树梨花开"的欣喜，只是在平淡中迎来了这一历史时刻。当然国行只是一个开始，接下来的举动才令人关注的，让我们静下心来期待吧！

价格行情——提供最佳购机方案

01 PSV 购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	PSV-2000主机（港版六色，Wi-Fi）	1180元
记忆卡	16GB索尼原装PSV记忆卡	188元
贴膜	PSV组装高清贴膜	20元
保护包	PSV组装软包	20元
总计		1408元
近期推荐购入指数		9

备注：主机官方标准包装附带USB数据线一根、AR游玩卡六张、电源及电源线一套。

点评：一觉醒来，行货主机已经上市！索尼在3月10日毫无征兆地公布了行货主机上市的消息，并最终在3月20日把主机摆上货架。目前行货PSV在PlayStation天猫官方旗舰店（http://playstation.tmall.com/）、京东、亚马逊等电商均有售，而行货游戏，目前包括《真·三国无双7 猛将传 完全版》售价249元，《讨鬼传·极》249元，《最终幻想X HD重制版》与《最终幻想X-2 HD重制版》，售价均为199元，但仍旧处于无货状态，当然国行PSV可以完美兼容其他版本的游戏，只是无法登陆其他地区的PSN帐号，即锁服

◀首发纪念龙版PSV售价同样为1299元，在0点发售几小时后便被抢购一空。

不锁区，这也和之前的传言吻合。另外在行货上市当天，索尼还准备了1000台纪念龙版PSV，有收藏想法的玩家还可以从网上找找，主机未来或许会有一定的升值空间。看得出来，行货PSV这次能在3月底顺利上市想必也是大部分游戏审批通过的原因。

相比于行货，港版、日版主机，近期的价格略有上浮，目前商家报价在1180元左右，行货上市后价格暂未回落，看来商家预期水货与国行在200元左右的差价属于正常情况之内。在行货配件方面，PSV存储卡暂未看到铺货，玩家还需选购港版记忆卡，当然记忆卡本身属于为PSV量身定制，所以不会有组装产品。不过近期的港版PSV倒是有不少翻新机，主要来源于返修，国内市场暂时比较少见，玩家在购机时注意检查三码合一和主机机身上的一些细节问题就可以了。

主机及主要周边参考价格

PSV-2000主机（港版九色，Wi-Fi）	1180元	8GB索尼原装PSV记忆卡	108元
PSV-2000主机（行货黑白，Wi-Fi）	1299元	16GB索尼原装PSV记忆卡	188元
PSV TV普通版（港版）	280元	32GB索尼原装PSV记忆卡	308元
PSV用Hori高清贴膜（原装）	80元	64GB索尼原装PSV记忆卡	488元
PSV原装耳机（港版）	120元		

02 3DS 购机推荐套餐

主机	N3DS LL主机（日版黑、蓝）	1120元
烧录卡	GateWay 3DS（支持至9.2系统）	320元
电源	220V转110V变压器	20元
贴膜	N3DS LL专用Hori贴膜（组装）	20元
总计		1480元
近期推荐购入指数		9

备注：主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、专用触控笔一支、4GB容量SD存储卡一枚、AR卡片六枚、快速入门指南一份、相关说明书保修卡一套。

点评：本月的N3DS和N3DS LL两款机型价格很稳定，基本上已经算是主机的底价区间了。另外近期比较大的事件当属GateWay小组发布了针对于new系列的最新固件3.1.1，玩家在使用此固件后可配合《塞尔达传说 时之笛》或《立体忍者》破解N系列主机，运行GateWay 3DS烧录卡。在手段上，使用《立体忍者》破解要更加简单一些，只需要下载GateWay 3DS的最新固件，Save Games for N3DS/Cubic文件夹内的图片即为破解所需的二维码。之后只需要运行《立体忍者》，选择EDIT → QR Code → QR Code读取，按照区域版本（美版/欧版、日版）扫描破解二维码即可，此时拔出游戏卡带，插入GateWay 3DS，选择BOOT GATEWAY MODE即可进入破解模式运行游戏了。而使用《塞尔达传说：时之笛》要相对繁琐很多，首先你需要拥有一个存档备份器或者是一个可以运行GateWay 3DS烧录卡的3DS主机，其次还要准备一张日版、美版或者是欧版的《塞尔达传说：时之笛》，港版中文的相应存档GateWay小组并没有提供，不知可否和日版存档通用。之后在固件的Save Games for N3DS/Zelda文件夹内找到相应的游戏存档，之后通过存档备份器将存档恢复到正版卡带中即可。如果是烧录卡，则在运行GateWay 3DS时按住L键进入菜单，选择RESTORE 3DS SAVEGAME，然后插入正版卡带恢复存档。拥有GateWay的破解存档后，将最新的Launcher.dat固件拷贝到SD卡根目录，将游戏插入N3DS中，运行游戏，读取GateWay的破解存档，发现林克会站在树屋里面，直接按A键即会破解进入到GateWay菜单。相比之下，《立体忍者》的限制要小的很多，有条件的话可以考虑入手正版《立体忍者》进行破解。当然如果没有上述的条件想玩破解游戏的话，还是建议选购旧款的3DS LL主机更加方便一些。

▲山寨R4厂商曾发售过一款廉价存档备份器，可将早期的3DS游戏存档备份还原，适用于《塞尔达传说：时之笛》，价格在50元左右。

主机及主要周边参考价格

N3DS主机（日版黑、白）	950元	金士顿 16GB TF卡（行货）	39元
N3DS LL主机（日版黑、蓝）	1120元	金士顿 32GB TF卡（行货）	79元
GateWay 3DS（支持至9.2系统）	320元	金士顿 64GB TF卡（行货）	169元
SKY3DS（支持9.5系统）	390元		

03 索尼家用机购机推荐套餐

主机	PS4 CUH-1109A主机（500GB，黑/白色，国行）	2899元
总计		2899元
近期推荐购入指数		9

前不久索尼宣布PS4全球销量突破2020万，是PS家族中销售最快的机型之一。看得出来PS4在玩家心目当中还是相当受欢迎的。没想到没过多久，索尼又宣布延期许久的国行PS4将会在3月20日正式上市，想必现在玩家已经享受到行货主机的乐趣了吧。行货PS4和PSV一样，在国内各大电商销售，在发售初期，某东利用手机客户端购买还会有额外优惠，感兴趣的玩家可以多关注此类促销。PS4的首发游戏目前包括《钠克的大冒险》、《真・三国无双7 猛将传 完全版》、《特技摩托聚变》、《雷曼 传奇》、《九阳神功 先行版》、《南瓜先生大冒险》等，游戏中最贵的是《真・三国无双7 猛将传 完全版》，售价299元，比PSV版多50元，相信299元即有可能成为行货PS4游戏的价格天花板，不知道玩家是否可以接受。当然PS4游戏的状况和PSV相同，都是无货。至于行货的区域版本问题，应该不用多说，锁服不锁区。在行货PS4正式上市后，港版和日版主机售价均有下挫，目前日版已经跌到2500元左右，港版要稍贵100元，或许未来还有继续下跌的可能性，想要通杀所有游戏的玩家可以持续关注。

另外在截稿前几天，PS4主机系统版本升级到最新的2.50，有玩家通过恢复系统备份的方式让国行版PS4也成功登陆了海外PSN，成功解决了锁服问题，不过首先需要一台其他地区版本的PS4，无论什么版本，只要非国行主机即可。之后升级至2.50系统，在此主机上注册或登陆非中国地区的PSN服务器。完成后把移动硬盘接入到PS4上，在系统中选择备份PS4，即可开始备份操作，备份的功能会选择保留国际版PS4所有的资料或仅保留PSN帐号资料，实际上选择只备份PSN帐号资料即可。最后把存有备份资料的移动硬盘接入到需要解锁的国行版PS4上，注意主机的系统版本同样需要2.50，然后在系统界面上选择还原，操作结束后即可在国行版PS4上启用自己的国际版PSN并畅快游戏了。虽然并非是硬件机制的解锁方式，但已经可以畅快地使用其他地区的PSN服务，只不过使用这种方式依然无法在国行版主机上注册其他地区的PSN账户，或许这算是索尼故意留的一个“漏洞”吧，已买到国行版主机的玩家可以通过此方式利用亲朋好友的机器解锁。

最后在前两期的市场风向标中，我们提到了PSV游戏合购的问题，很多PS4玩家也反馈在某宝上也有很多PS4的合购游戏，分为可认证和不可认证两种，这种合购游戏是否有问题，买了会不会被BAN机？这个问题比较困难，或许说没法回答，因为无论是可认证还是不可认证，游戏的控制权都不在你手上，你又无法确认游戏的支付方式，所以会不会被BAN机很难说，但至少可认证的情况被BAN机的几率是很低的，这属于索尼认可的合购方式。可能很多玩家不太清楚两者的区别，我们先简单介绍一些。可认证的游戏比较贵，通常在100元上下，登陆商家的帐号下载游戏后，可以把自己的PS4认证为该帐号的常用主机，这种情况下，可以拿到奖杯。不可认证的游戏很便宜，PSN帐号不能设置为常用主机，换句话说，你用商家的PSN帐号下载游戏，玩游戏，给别人打奖杯。而很多黑心的商家在过了某宝的交易申诉期后还会修改帐号密码把你拉黑，这相当于你只购买了游戏一个月的使用权，这是不可认证的弊端。那看起来可认证的就没有问题了？并不尽然，可认证游戏也是商家在运用索尼的漏洞在赚钱。通常情况下，一个PSN帐号只能登陆一台PS4为常用主机，但当你设置为常用主机下载玩游戏后，就会发现无法再联网了，因为卖家会及时在网页端解绑，为什么？因为解绑后可以再设置新的常用主机，这样就绑定两台常用主机，同时在设置一个登陆用的主机，这样还不止，由于每半年后都能强制解绑一次，所以商家会在半年后再利用网页端解绑，设置新的常用，这样就等于每半年多一台常用主机，虽然是可认证合购，但是不是照样会有问题？一个帐号对应一个游戏，PS4最多登陆16个ID，都是100多元买的可认证游戏，最后删哪个都舍不得，确实有点得不偿失。如果非要便宜的主机游戏，不妨选择二手游戏，价格低而且还可以再卖出去，相比之下要比合购游戏安全的多，所以无论是PS4还是PSV，都不建议合购游戏。当然仅考虑体验游戏的LU向玩家可以适当选择。

索尼家用机及主要周边参考价格

PS4 CUH-1106A主机（500GB，黑/白色，港版）	2600元	原装DS4无线振动手柄（港版四色）	310元
PS4 CUH-1106A主机（500GB，黑/白色，日版）	2500元	原装DS4无线振动手柄（行货手柄）	380元
PS4 CUH-1106A主机（500GB，黑/白色，含摄像头，港版）	3050元	原装PS4摄像头EYE PlayStation 4 Camera	350元
PS4 CUH-1109A主机（500GB，黑/白色，国行）	2899元	原装索尼HDMI线（1.5米）	120元
PS4 CUH-1109A主机（500GB，黑/白色，含摄像头，国行）	3299元	高仿索尼HDMI线	45元

04 微软家用机购机推荐套餐

主机	Xbox One主机（港版，黑色，无Kinect）	2880元
电源	原装电源（包改220V）	-
总计		2880元
近期推荐购入指数		7

备注：主机价格已含电源改造费用。官方标准包装附HDMI线一条、原装无线振动手柄一支、单声道耳机一个、AA电池两节、电源及电源线一套。

点评：可能是先入为主或者是主机锁区的关系，导致Xbox One在国内的关注度并不高，很多商家也没有相应的现货，都需要提前订货才可以买到，这算是目前Xbox One在国内比较尴尬的问题。实际上Xbox One和PS4在游戏上没有太多区别，目前95%的大作都属于跨平台发售，而且非国行版Xbox One和PS4相同，可以玩到任何版本的主机游戏，没有锁区问题，所以玩家在选购时不必考虑此类问题。目前在水货方面，台版Xbox One由于价格比韩版主机还要低，因此已经成为很多玩家的首选。而港版则由于价格较高，目前的销量并不大好。台版和韩版两者之间的差别在于电源电压，台版为110V，而韩版为220V，在国内可以直插，两者相差100元左右，均没有保修，同样都支持繁体中文，在选购上应该没有太多难度，如果为了保险的话，韩版的官方原装电源更要稳妥一些。当然，白色版主机目前依然只有港版的《日暮城狂欢》同捆版可以选择，喜欢白色主机的玩家暂时还只能考虑港版主机。

行货方面近来倒是也玩味颇深，Xbox官微预示将会在春季有大动作，恰巧某东在月底面向银牌以上会员级别进行了特别降价，普通版主机从3699元降价到2898元，更打出比2899低1元的介绍，对比PS4的意味很浓。与此同时活动页面也透露了接下来三个月即将上市的游戏，包括《Kinect水果忍者2》、《光之子》、《舞力全开》、《花园战争》等悉数登场，或许某东的这次活动页面正是官微所暗示的情况。当然也玩家会表示只是国行Xbox One将迎来春季更新，至于会不会在同僚的刺激下解锁，还不得而知。但如果国行Xbox One如果能在春季大幅降价，再加上春更和游戏轮番上市或许将迎来新的发展，对国行有兴趣的玩家不妨持续关注变动。

▲Xbox One将在4月迎来大动作，国内电商已经率先降价至2898元，难道国行Xbox One将会在本月降价？

微软家用机及主要周边参考价格

Xbox One主机（港版，黑色，无Kinect）	2880元	Xbox One主机（国行版，无Kinect）	3699元
Xbox One主机（韩版，黑色，无Kinect）	2550元	Xbox One原装无线手柄（国行版）	429元
Xbox One主机（台版，黑色，无Kinect）	2450元	Xbox One原装无线手柄（盒装无充电线）	310元
Xbox One主机（港版，白色《日落过载》同捆）	3050元	Xbox One原装无线手柄（充电套装）	41元
Xbox One主机（港版，黑色，含Kinect）	3680元	原装HDMI线	280元
Xbox One主机（韩版，黑色，无Kinect）	3180元	组装HDMI线	50元
Xbox One主机（台版，黑色，含Kinect）	3080元		

市场报价信息更新截至2015年3月23日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

我们仍未忘记 那年夭折的游戏之名

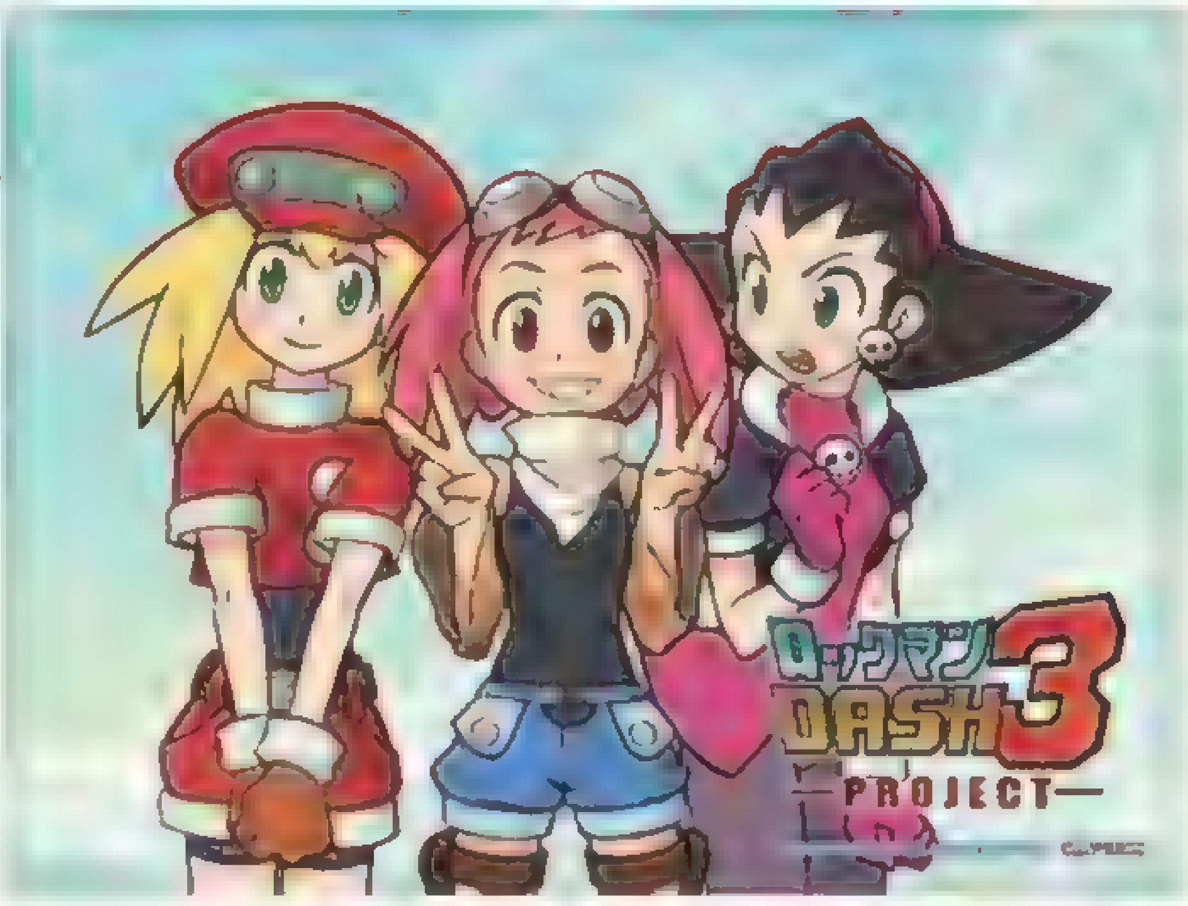
游戏常常被称为第九艺术，某种意义上是因为它包罗了动静声画等等传统艺术的元素，而且也是玩家能够进入其中去参与的一个虚拟空间，但是跟常规的艺术形态类似，游戏必须具有商业价值，能够适应市场的需求才能长久发展。因此制作一款优秀的游戏，不仅需要脑内迸射出来的一个石破天惊的创意，而且更需要一个强有力的团队来"无中生有"。如果要用一个东西来形容，那么每款游戏就像是开发者们的一个孩子，需要精心的照料和合适的环境才能顺利成长。然而可惜的是，实际上有不少商业游戏作品都在诞生之前就胎死腹中。比起只公布了计划而之后音讯全无的"雾件"，这些作品更让人扼腕叹息。本期特企，就让我们回顾一下那些曾经有过诞生的希望却最终流产，或是经历过夭折而后重获新生的游戏作品。

文 初心者　美编 心の永恒

洛克人 DASH3

"《洛克人 DASH》系列"是洛克人诞生 10 周年的纪念作品，同时也是洛克人首次全面 3D 化的游戏系列。作为融合了射击要素的动作游戏，当中也包含了不少探索、对话和升级等角色扮演游戏的玩法。该系列的作品曾经登陆过 PS、PSP、N64 以及 PC 平台，但在整个洛克人系列中算不上特别繁盛的分支。然而该系列的最后一作，3DS 平台的《洛克人 DASH3》却在公布不到一年时间内就宣布了停止开发。

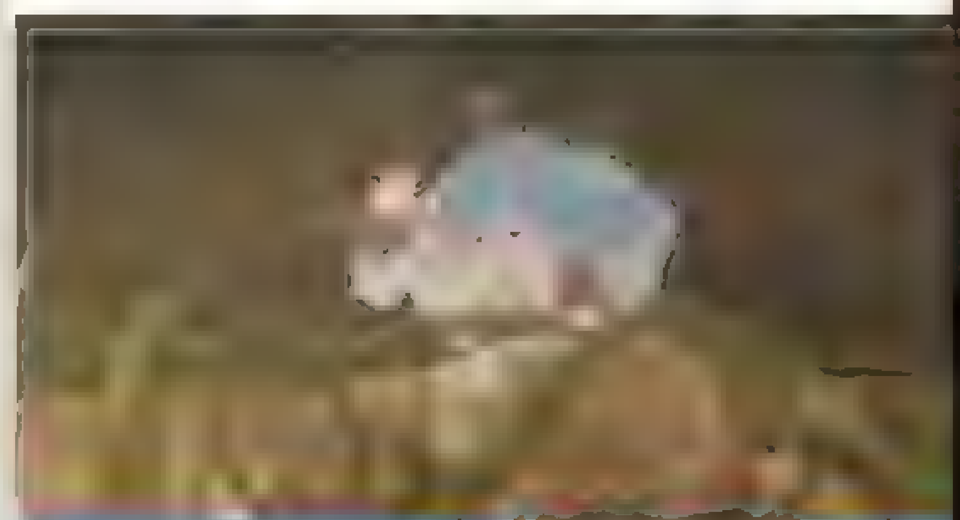
作为洛克人的创造者，稻船敬二对这款游戏似乎有着相当高涨的热情，他曾在网络公开的视频中表示"为能够制作这款游戏感到无比高兴"。而就在本作公布了开发消息一个月后，稻船敬二就作出退社声明。尽管游戏开发组后来依然以"DASH 开发室"的名义公开了一个向玩家群体征集意见的"洛克人 DASH3 PROJECT"计划，但是这个让群众投稿和票选新角色和创意的活动也只不过是《洛克人 DASH3》的苟延残喘。就连宣告开发中止之后，大帮粉丝还在官方画师的支持下自发坚持着所谓的"DASH3 再起动计划"，期待着以 2D 的形式让《洛克人 DASH3》重见天日，而稻船敬二却在亲手创造的洛克人新作开发初期就选择了离开。制作人的态度以及举动在游戏开发中止前后产生了巨大的改变，可以想象这在很大程度上已经表明了公司内部对这个品牌价值的认可程度。况且在那之后，洛克人整个系列可以说是毫无起色，除了在 Wii U 上架一堆模拟器玩的经典作品之外，就是《洛克人 Xover》这种运营了两年就关门大吉的社交手游。哦，或许在《任天堂全明星大乱斗》最新作里面让洛克人客串登场，还勉强能算是这几年里让粉丝们泪流满面的美事一桩。

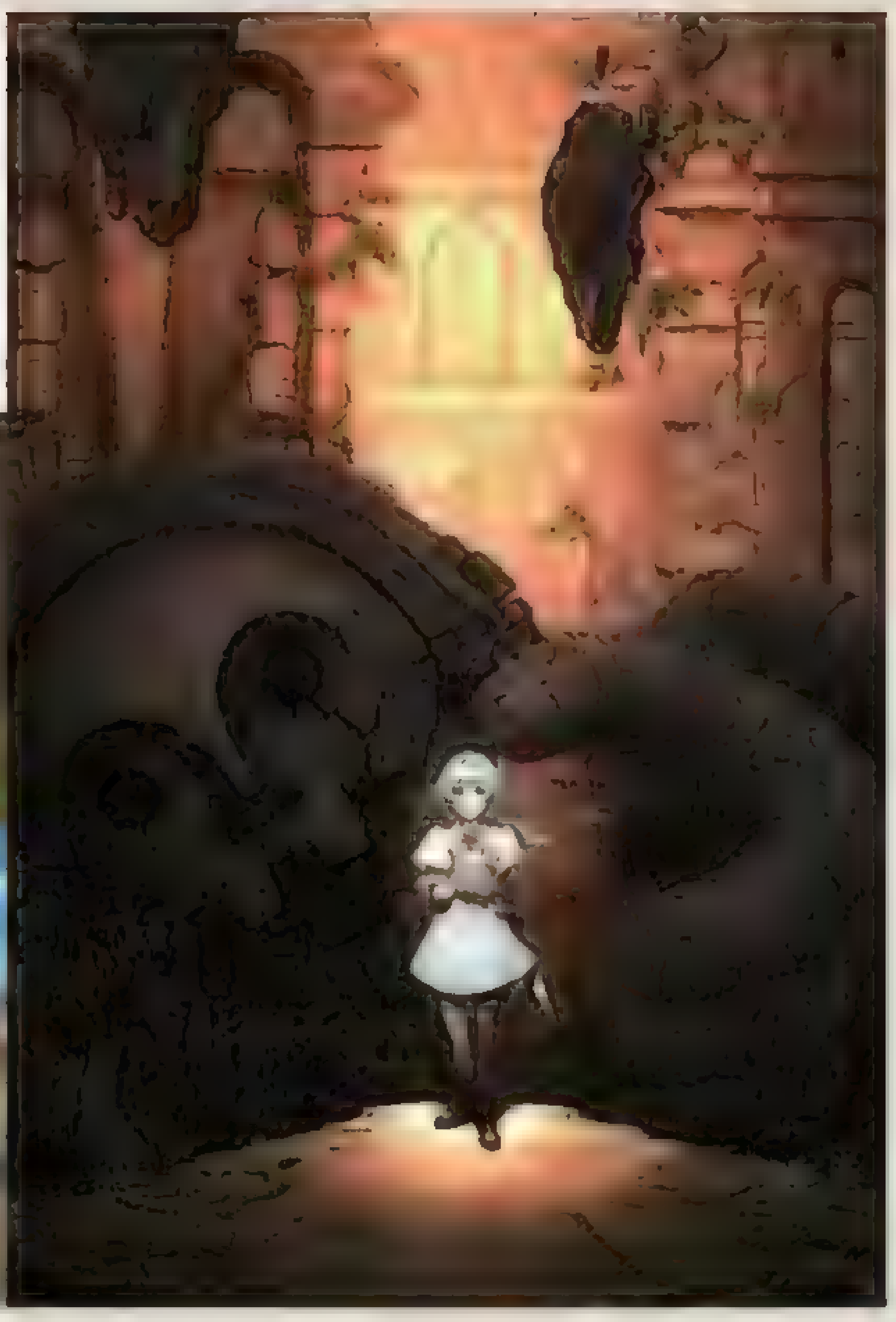


至于稻船敬二，则是始终心怀对于洛克人的情结。无论是 3DS 的《苍蓝雷霆 神枪伏特》还是众筹 380 多万美元的《Mighty No.9》，都显然没有摆脱蓝色机器洛克人的影子，但这种依依不舍的精神续作，又多多少少让我感到了违和。毕竟那些都已经不是《洛克人》了，又何必处处向人们暗示两者之间的联系呢？

Cry On

这款面向 Xbox 360 开发的日式 RPG 在 2005 年由 AQ INTERACTIVE（现 Marvelous）公布，由于开发商 Mistwalker 聚集了坂口博信、植松伸夫、藤坂公彦等业界知名人士，而且采用了当时尚未普及的卡通渲染（为本作特制的这种渲染风格也叫“藤坂 Shader”），因此这款角色扮演游戏一经公布便备受瞩目。但之后该作除了一个以“泪”为主题的标题和一位藤坂设计的少女之外，几乎就没有其他任何的消息透露出来。不难想象，Xbox 360 在日本不容乐观的状况是本作神隐的原因之一，但 2008 年突然发布开发中止的消息，还是让 JRPG 迷们不禁扼腕叹息。然而更突然的是，就在人们几乎都忘记这部作品的时候，坂口博信却在自己的 YouTube 频道公开了《Cry On》的一段 CG 影片，不久后又在他自己的 Twitter 帐号上传了几张皆叶英夫绘制的插图。在《泰拉之战》手游风生水起的这个时候，坂口博信为何要挖出这些箱底货来？比起手游联动或者是单纯的怀旧，相信身为玩家的我们更多地会期待这是 Mistwalker 回归主机游戏的信号之一。





海王

非常凑巧的是，2011 年发表的《海王》和前面介绍的两个案例居然都有一点瓜葛。一边是提出游戏原始创意的稻船敬二，他从 CAPCOM 独立，创立 comcept 和 intercept 之后的小试牛刀之作，就是《海王》；另一边，则是 Marvelous（发表之初为 Marvelous AQL）。这款 3DS 的动作角色扮演游戏借鉴了《三国志》的故事，将海盗风格注入其中，世界观和风格可以说是前所未见。然而《海王》除了一段 CG 动画和几张宣传图片，这三年来就没有任何开发中的迹象。本作计划创作 300 只以上的拟人化动物角色，并且策划了 3 部曲，首作预定在 2012 年发售。然而最近我们已经看到 Marvelous 中止本作开发的声明。《海王》发布伊始，稻船敬二就说整个计划并非局限于这一款游戏，但既然首部曲就已经夭折，那么所谓的多种媒体展开和原创的强力 IP 更是无从谈起了。顺带一提，《海王》的官网记载着稻船敬二的一段寄语：“‘正义者荣，作恶者亡’，这种世俗概念在战争乱世中并不通用。并非正义者胜，而是胜者主宰了正义……如此一来，人们向往英雄，并非由于其正义，而是由于其强大。然而压倒性的强大力量，并不能让英雄们顽抗时代的潮流和自身的命运。事实上，英雄总会消逝而去。”看完这段话，很难不去联想起他自己在离开 CAPCOM 时的遭遇，仿佛这款游戏更多地是属于稻船敬二的内心写照。

最终幻想 XIV

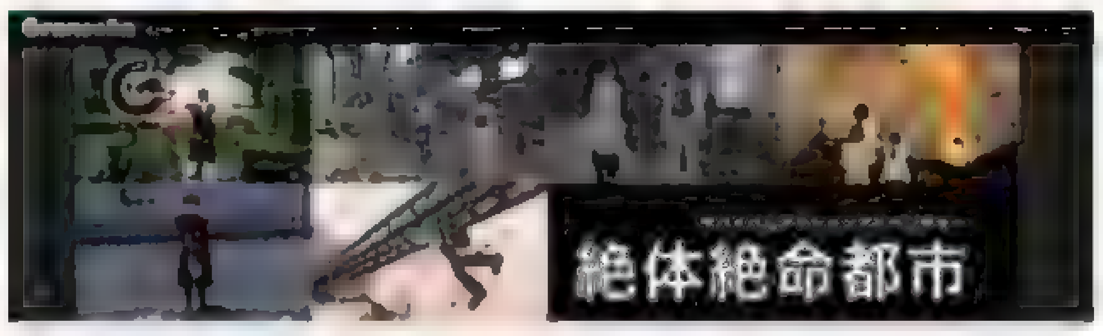
作为“《最终幻想》系列”的第二款网络游戏，《最终幻想 XIV 重生之境》可以说是真正经历了涅槃重生的作品。在“新生”的《重生之境》之前，《最终幻想 XIV》以当时在网络游戏中数一数二的高素质画面和同为网络游戏、品质优秀的《最终幻想 XI》的品牌效应影响下形成了不小的号召力，玩家们的期待值也是居高不下。然而讽刺的是，即便 SE 在之前曾经开发过网络游戏《最终幻想 XI》，这一次以 PC 首发的新作却爆发出了严重的开发问题。而玩家能够看到的，则是高画质和缺少优化却要求超高 PC 配置的代价、游戏操作和 UI 与键鼠的严重不适配、游戏系统落后且内容单调乏味，以及大量的 Bug。更致命的是，这些在 Beta 测试阶段就已经呈现出来的缺陷，居然到了游戏正式运营阶段还依然存在。即便官方提出了延续免费时长的应对举措以及公开了游戏开发体制的调整计划，但玩家们的信赖已经是一落千丈，而之后的 PS3 版自然也是不敢贸然上马。

“旧世”版本的失败也直接导致了 SE 老臣、坂口博信的同学，同时也是两部网络版《FF》的制作人田中弘道的黯然辞职（其本人称因病辞职）。幸而在旧世版本后期，由另一位制作人吉田直树带领部分原班人马组建了新的制作团队，在逐渐弥补和改善旧世版本，挽回玩家信任的同时，也逐步策划了一场“第七灵灾”，将整个旧世界毁灭，最终

■重生阶段的概念图令人振奋

以“新生艾欧泽亚”之名将游戏彻底重建。重制后的游戏只保留了一些最基本的设定，从画面到玩法焕然一新，更接近《魔兽世界》等网络游戏所建立起来的框架。而在国内虽然早就有代理商接下了旧世版本，但因为此次回炉也不得不长时间延期。就日本玩家而言，新生的《最终幻想 XIV》虽然依旧有不少受到诟病的地方，但全世界范围内媒体对其评价普遍不俗，显然已经达到了一款 MMORPG 的合格线，具有了进步的底子。吉田直树所提倡的开发体制也成功地使得这款合格的成品登陆了 PS4，并通过持续不断的高频率更新，使其迈向一款精品游戏的路线。对于整个游戏系列来说，建立在废墟上的艰难重生虽然让人唏嘘，但也保住了品牌声誉，着实令人欣喜。

绝体绝命都市4



“《绝体绝命都市》系列”是以大地震等灾难为题材的动作冒险类求生游戏。在《绝体绝命都市》、《绝体绝命都市 2 被冰封的记忆》和《绝体绝命都市 3 破坏的城市与她的歌》之后，开发商 IREM 原定于 2010 年冬季发售的《绝体绝命都市 4 夏日回忆》经历了两次延期，终于在 2011 年 3 月 14 日宣告中止发售。与此同时，系列几部作品也停止生产，官方网站对于这个系列的内容进行了大幅度的缩减。关于游戏被腰斩的原因官方并未正式说明，因此有人认为是题材的敏感性所致，毕竟同年的 3 月 11 日正是东日本大震灾发生的日子，这样一款特写大地震的游戏难免会被舆论波及。后来在接受朝日新闻采访时，官方透露实际上游戏的开发进程缓慢，两者互相影响的结果，就是将有可能触及风口浪尖的《绝体绝命都市 4》束之高阁。

而作为 IREM 游戏部门的核心成员显然没有善罢甘休，名仓刚和九条一马两位员工带头辞职，并在不久后的 4 月就设立了新的游戏公司 Granzella。九条在自己的 Twitter 上谈到被砍的本作时，甚至还作了一番详细的描述：

“《绝体绝命都市 4》跟以往的‘绝系列’在构思上就有着比较大的差别。最明显的特征是，之前的作品中都是建立在灾害发生的 1~3 天之内的，你会看到主人公要克服崩塌和浸水的街道。而‘绝 4’是在最初的大地震发生后的一周，主人公滞留在城市里，遇到各种各样的人，并且跟他们一起行动，所以这次的队友并不是固定的。街上会有许许多多的人，甚至会有一个交叉路口存在 60 人的大地图。当时我们已经开发到了后期，正在处理优化的问题，结果开发突然就被中止了。”他还细致地刻画了游戏中要表现的种种场面：夜里寄宿在避难所，白天回到化为瓦砾的自家中搜寻财产的人们、避难所里面人与人之间的矛盾、趁火打劫的流氓，以及引起了跟评级机构争执的某个桥段……离开老东家的开发者很少会对未完成的作品评头论足，更不会描述得这么饱含深情，但他最后也把这么做的原因写了出来。

“游戏没有完成，但 3 月的震灾不是直接原因，也不是老东家经营的问题，而是我们未能在既定的期限内把它做好。身为制作人和设计者，我没有尽到责任，但我不会就此放弃；虽然能力和实力不足，但‘震灾’题材的游戏我还要继续做下去，为此我们会继续磨练。”幸运的是，Granzella 的创立一开始就是为了重建《绝体绝命都市 4》，他们也已经在 2014 年 12 月取得了这个系列的版权和销售权，并且将在 2015 年秋季公布系列新作的最新消息，而 PSV 和 PS4 都有可能迎来这款极具日本特色的、充满了艰难抉择的求生游戏。

彩虹六号 爱国者

《彩虹六号》是育碧以美国作家 Tom Clancy 创作的反恐题材小说改编的游戏系列，在 2011 年 12 月号的 Game Informer 杂志封面上，该系列公布了一款名为《彩虹六号 爱国者》的新作。游戏的故事围绕国际反恐部队 Team Rainbow 与一群自称“真爱国者”的恐怖分子之间的斗智斗勇来展开。自从 Kotaku 网站中泄漏出来了一段概念影像之后，本作就鲜有具体的情报流出。《彩虹六号 爱国者》因此段影像曾经被寄予厚望，其单机模式被认为是会融合互动电影化分支演出的 FPS 新尝试，然而片段里面所展示的毕竟并不是游戏当时开发进度的实际情况，而是一段在 2010 年预渲染出来的游戏动画。

本作公开接近一年时，Game Informer 获悉这款游戏的创意导演、叙事导演、主设计师以及动画导演都已经不在开发团队里面。后来又过了一年，《彩虹六号 爱国者》被 GameStop 从游戏库中移除，所有预约也被取消，种种奇怪迹象无异于宣告本作已经面临着中止开发的命运。但直到 2013 年，育碧又在 E3 展会上再次强调游戏依旧在开发中，而且将目标转向了次世代主机。同年 10 月，原著作者 Tom Clancy 的离世给这个系列的未来蒙上了一层迷雾，幸好育碧表示该系列会继续冠上他的名字以示纪念。只不过在 2014 年 6 月，育碧终究还是正式宣告了本作的消灭：虽然《彩虹六号》仍然在开发，但“爱国者”早

已不再，游戏标题也改为了“围攻”。当时《彩虹六号 围攻》已经开发了18个月，也就是说在那一年半到两年的时间内，育碧一直在审视和验证《彩虹六号 爱国者》的可行性，结果显而易见，他们终于找到了更加适合次世代的游戏模式。育碧称，尽管《爱国者》在公布伊始就开发了有一段时间，但公布之后他们就得知次世代主机即将到来，他们必须研究如何迎接次世代的新机遇和改善这款游戏，这也正是导致了漫长延期的原因。不管怎么说，回炉锻造而成的《彩虹六号 围攻》的场景破坏特性相当吸引眼球，为强调多人对战的FPS游戏带来了新的刺激，也让期待了3年之久的玩家见到了系列延续下去的希望。

Prey2

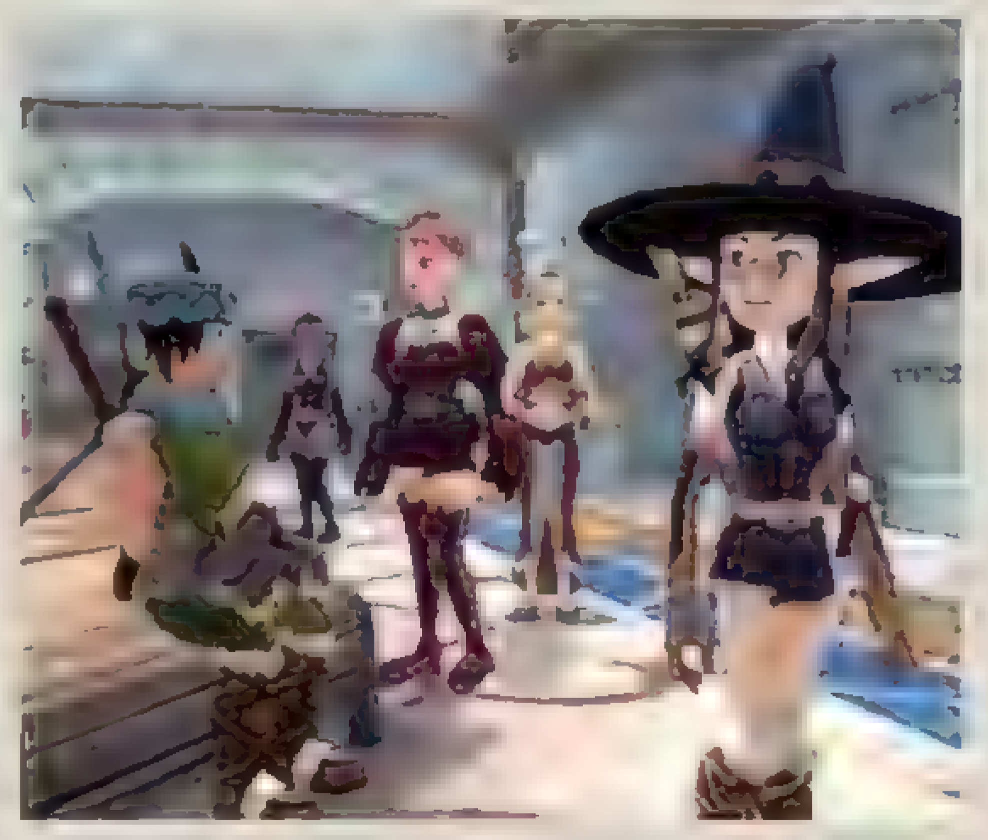
《Prey》是2006年在PC和Xbox 360上的第一人称射击游戏，原本是3D Realms公司计划在《毁灭公爵3D》之后推出的作品，但因为受到开发人员的独立以及引擎更换的影响，开发中的《Prey》在1999年就曾经被雪藏，直至2002年由Human Head Studios接手开发后才得以诞生，前后历经11年。游戏的舞台从美国到宇宙船，然后又转移到了行星规模的巨大球体内，主人公则是为了从这个球体中拯救逐渐被吞噬殆尽的地球而与未知的力量抗争。由于游戏系统中有着类似灵魂出窍、反重力、无Game Over之类的机制，对比其他FPS游戏可谓奇葩，海外媒体对其不吝高分评价。

虽然《Prey》的结局早就明示了续作的存在，但续作《Prey2》不仅重蹈前作多次回炉的覆辙，而且还以更不幸的命

运作结。《Prey》发售两年时，3D Realms的Scott Miller就确认了续作正在开发，后来发行权由Bethesda Softworks取得，不过这时候游戏已经朝着不同的方向来开发。自从官方在2011年3月宣称Human Head Studios在开发《Prey2》，谣言和辟谣的争斗似乎就没有停息过。期间官方也曾经针对本作被彻底推倒重做以及取消开发的消息义正言辞地作出否认，但长达三年时间的沉默和官网悄然撤去本作相关宣传都让本作的去向越发扑朔迷离。终于在2014年澳大利亚的PAX展上，Bethesda也不得不承认《Prey2》已经彻底停下了开发的脚步，究其原因，玩家们得到的则是教科书式的说辞：“品质堪忧，不值得继续做下去，”同时他们也不忘给自己留下后路，“但这是一个值得挖掘的品牌，前提是我们找到了新的目标。”

True Fantasy Live Online

Level-5为Xbox Live开发的这款MMORPG通常也被简称为“TFLO”。日野晃博负责导演的这款作品由于融合了魔法、骑士等幻想要素，以及种类丰富的生产生活玩法，在2002年公布后引起了强烈关注。对于日本Xbox的游戏阵容来说本作更是有可能成为一个不小的竞争力量。可惜在TGS 2003短暂的露面之后，游戏就陷入了沉寂，预定的2003年秋季发售延迟到2004年。而在缺席2004年的E3后，在同年6月微软官方就将游戏正式取消了。Xbox日本事业部对本作被取消的回应是，虽然游戏已经完成了世界观和图像方面的制作，某种程度上也已经能够游玩，但是在beta测试准备阶段，他们认为开发团



队在网络方面的技术还不足以支撑一款MMORPG顺利地完成制作。在看不到明确的完工日程的情况下，为了给期待本作的玩家一个交代，只好放弃继续开发。然而数月后，日野晃博在采访中透露了Level-5和微软之间实际上存在分歧，他表示微软缺乏与日系游戏开发者打交道的经验，因此无论是《TFLO》的开发过程还是两家公司的合作，都未能顺利进行下去。不过日野晃博也没有让这款游戏“白死”。作为其精神继承者，Level-5后来在3DS平台推出的《幻想生活》就交出了一份不错的答卷，而且也推出了海外版。通过这样的事实，也再一次证明了日系厂商往往只有跟日系平台之间才能和谐相处。

樱大战 WORLD PROJECT

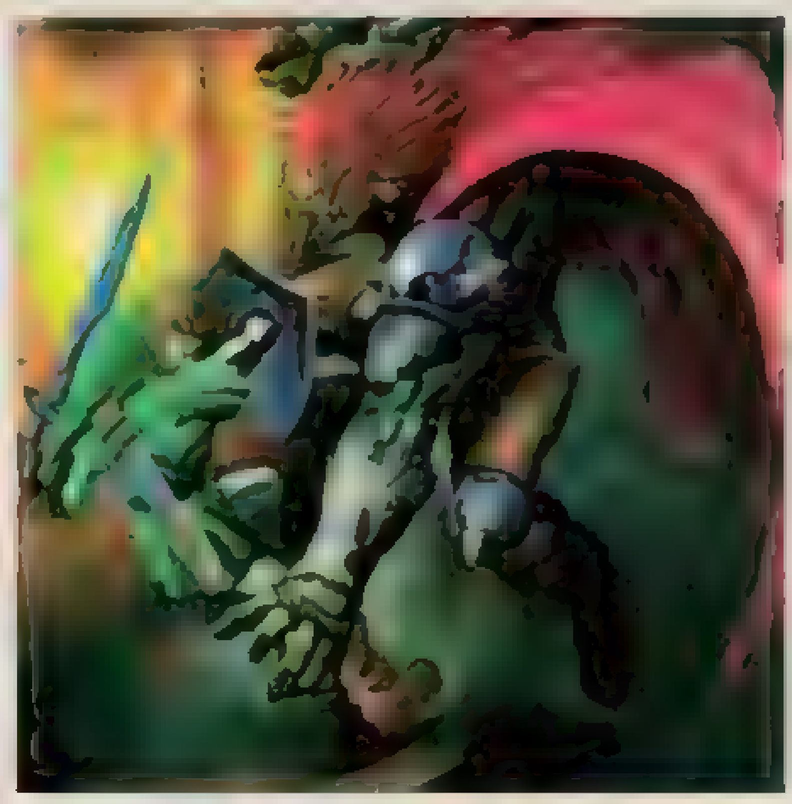
SEGA曾经在2002年7月1日举办的“樱大战WORLD PROJECT”活动上一举公布了《樱大战》的新作系列。其中包括了预定在2003年春季发售的系列首作重制版《樱大战 炽热之血》，发售日未定的全新正统续作《樱大战V 再见吾爱》及其外传，同时也是系列首款动作类的《樱大战V Action》，还有纯粹的文字冒险游戏《樱大战物语 帝都篇/巴黎篇》，以系列背景故事降魔战争为主题的动作冒险游戏《KOUMA/降魔》，以战国时代为舞台的另类分支作品《樱姬锦绘卷》和PC版《樱大战3 巴黎在燃烧吗》，7部作品同时公布可谓野心十足。日本媒体也纷纷使用“怒涛的冲击”来形容这次发表会。当时制作人广井王子表示对这种壮举确实会有一些心理斗争，但他也说了：“我希望将我们构思的东西呈现给各位，然后和大家一起期待这些作品的发售。”后来的事实却证明，这样和盘托出的结果就是烙下了让人诟病的黑历史。在公布的7款作品里面，《樱大战物语 帝都篇》、《KOUMA/降魔》、《樱姬锦绘卷》都只是在发售预定表中待了几年，原本可能让人看到“樱大战”另一面的这几个分支计划既没有进一步的开发消息，也没有明确的中止声明。而当初为樱大战WORLD PROJECT设立的网页上，依旧能够看到这几款“暂名”游戏的发售日位置赫然写着“未定”二字。如今的“樱大战”虽然也有在手游领域尝试分一杯羹，但人气已经大不如前，俨然已经被SEGA当成一个脱离了游戏基因的品牌来运营，偶尔以粘土手办周边和各种舞台活动来勾起粉丝们的回忆。

任天堂 64DD

64DD（64 Disk Drive）是任天堂N64主机的扩充磁盘机，可读取高达64MB的大容量磁盘。任天堂原本希望以能够兼顾读写的这款产品来提供新的游戏体验，但最终因为N64本身未能普及，以及针对64DD的游戏开发进程缓慢，使得这款外设的发售经历了数次延期。64DD最终的失败也直接导致了一大批专用游戏面临中止开发的危机，其中就有《超级马里奥64-2》和《口袋妖怪64》等未见天日的开发计划。不过为64DD准备的这些游戏中有不少都在后来以另一种形式被继承了下来，甚至成为了热门系列的开端。

口袋妖怪DD

作为与GB的《口袋妖怪》相关的通信对战游戏软件，在1997年末本作改名为《口袋妖怪竞技场》，到1998年3月末为了发售卡带版，原定登场的口袋妖怪数目被削减从而缩小容量，并在8月1日正式发售。虽然本作曾经以64DD的大容量为目标计划推出扩张盘来补完，但最后还是以续作《口袋妖怪竞技场2》的形式勉强弥补了缺失的口袋妖怪。即便到了《口袋妖怪竞技场 金·银》，64DD的版本依旧停留在原定计划的阶段。



塞尔达传说64 & 塞尔达传说DD

在N64发售当初任天堂就已经在为64DD开发《塞尔达传说64》，而后还在1995年末声称本作将与64DD同时发售。不过在次年中宣布第一次延期后，又于年末将卡带版和64DD版的开发计划一分为二。卡带版后来甚至又延期了4次，才以《时之笛》的名义正式登场。

至于64DD版，也就是追加了各种高难度要素的、被称为“里塞尔达”的《时之笛》扩张盘，则是随着64DD短命的网络服务Randnet无疾而终。尽管有不少为了该作而加入了这个网络服务的玩家曾经联名要求任天堂继续发售这款游戏，但还是无济于事。幸运的是，后来这款“里塞尔达”终于在GameCube《塞尔达传说 风之杖》的预约特典中随着光盘版《时之笛》出现。一时间的蜂拥抢购还使得官方妥协，将原本只是限量提供的特典变为了人人有份的预约赠品。

MOTHER3

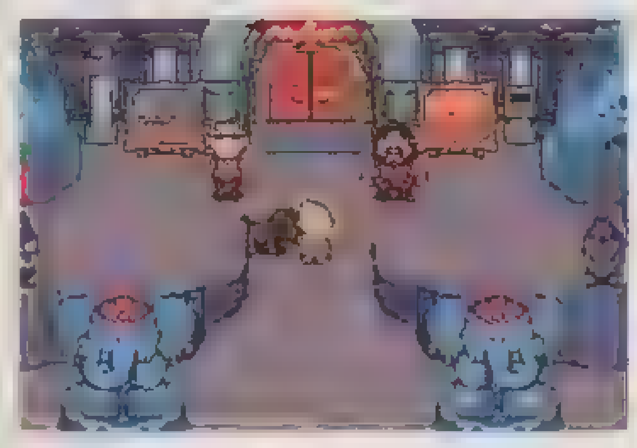
任天堂的原创 RPG 系列《MOTHER》的正统作品虽然早已经销声匿迹，但是在《任天堂全明星大乱斗》中还是能够看到奈斯和系列中让人怀念的种种元素。就连"《口袋妖怪》系列"的生父田尻智也多次表示，《口袋妖怪》从任天堂的这个指令式 RPG 系列中吸取了不少灵感。

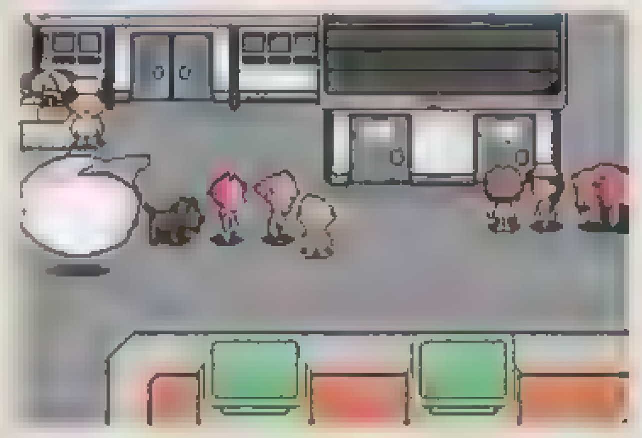
广告作家、作词人兼游戏制作人的糸井重里曾经为 64DD 计划了一款代号为"**キャベツ**"(卷心菜)的育成游戏，由 HAL 研发的这个神秘作品直到 2000 年确认不再面向 64DD 发售并从此彻底失踪，期间也没有任何的情报和画面释出，可以说是一个彻头彻尾的雾件。但是同样是由糸井重里主要设计的《MOTHER3》的身世更是曲折。从最初计划为 SFC 开发，然后转移到 64DD 开发，因为 64DD 的惨状不得不回到 N64 开发卡带版，再之后在 2000 年 8 月，玩家们却等来了本作中止开发的宣告。这期间虽然一直是 HAL 在研发，但游戏公布的副标题却是一改再改，从 N64 的"奇美拉之森(**キマイラの森**)"、64DD 的"奇怪生物之森(奇怪生物**の**森)"，到删掉副标题。接着又改为了"猪王的末日(豚王**の**最期)"，这时候虽然已经开发到可以游玩的阶段，却也离死亡宣告不远了。

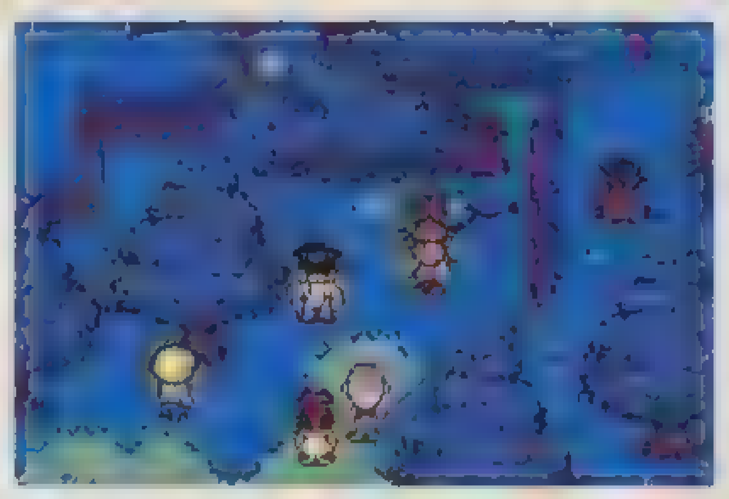
这样一款研发经历堪称过山车式的家用机游戏，最后的终点站却是掌机平台。在 2003 年 4 月，GBA 版《MOTHER1+2》的电视广告画面透露了《MOTHER3》仍旧在制作中。之后的三年，游戏继续在默默无闻地孕育，只不过这次的研发已经转移到 Brownie Brown 手上。最终在 2006 年 4 月 20 日正式面市的游戏定名为《MOTHER3》。而对于日本之外的欧美玩家来说，跳过了初代直接发售的《MOTHER2》(英文版为《EarthBound》)由于错过了最佳的营销机会，该系列被错误地判断为不适合当地市场。就算有人向官方提交了民间英文化文本请求推出海外版，《MOTHER3》始终还是未能推出英文版，所以这款游戏也就成为了欧美玩家对任天堂的最强怨念之一。就像 2014 年 E3 的直面会上演的那一幕恶搞一样，台下观众呼喊"Come on Reggie, give us MOTHER3!"，却只能吃雷吉的一记火球。

▲当年《MOTHER2 基格的逆袭》也曾面临中止开发的窘境，社长岩田聪以程序员兼制作人的身分接下这个烫手山芋。他断言："如果按照目前的状况修正，还需要两年时间，但是如果从零开始做的话，只需要一年。你们决定怎么办？"结果他制作了新的开发工具，让整个团队在一年内完成了游戏程序。

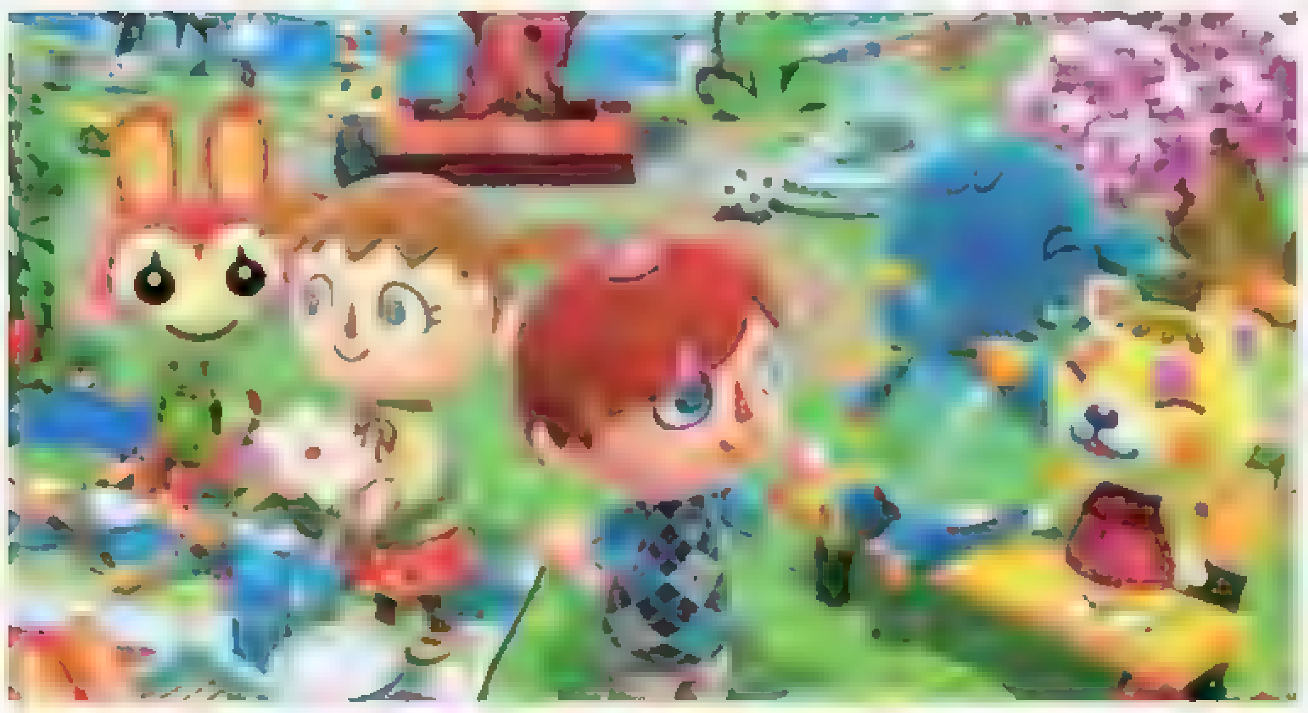
■取消开发的《MOTHER3》与GBA版《MOTHER3》画面对比。

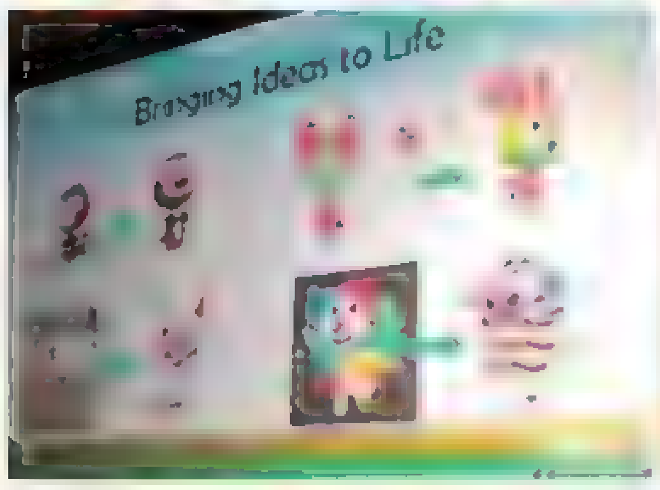


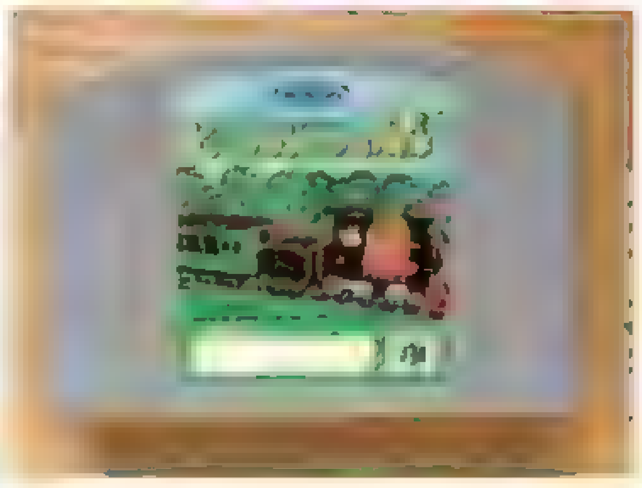




动物之森







融合了社交、育成和经营等元素的《动物之森》不得不说是 3DS 的现象级作品。但在最原始的策划书中，《动物之森》还只是一款角色扮演游戏。当时开发团队希望借助 64DD 的计时功能和大容量的磁盘来开发一款"弱小的主人公依靠动物的力量来达成目标的 RPG"，但随着 64DD 计划的失败，这款游戏也不得不转变开发方向。至于计时功能和大容量存档，则通过在卡带中搭载新的计时机能和闪存才得以解决。有限的卡带容量迫使江口胜也(系列导演及制作人)思考这款 RPG 的根本乐趣何在，而结果就是制作一款"吸引玩家每日游玩，且玩家的成果要直接体现并留存其中"的游戏，而游戏之中人与人、人与动物的交流要素也渐渐明晰和得到了重视。游戏原案中因 64DD 内藏计时器而获得灵感并策划出来的现实时间要素，则继续扮演着重要角色。如果不是 64DD 的告吹，《动物之森》大概也只不过是一款普通的 RPG(按照原案甚至连动物都不是拟人化)，开发团队可能就不会将真正想要设计的游戏核心提炼出来。而《动物之森》也不会以一种"漫无目的"的社交经营游戏的形式诞生，更不会继而成为 3DS 长尾效应的代表作之一。

结语

不难看出，那些商业游戏的开发之所以会半途而废，有很大一部分都是因为决策者对游戏本身或者是对市场潮流的预判失误而导致的，但也有不少游戏似乎命中注定会遇上飞来横祸。写到最后，我不禁联想起近日 KONAMI 静悄悄地去掉《潜龙谍影Ⅴ》及《Silent Hills》官网的 Kojima Productions 标志所引起的骚动和猜疑。小岛组真的只是被降格了，还是说小岛本人已经萌生去意？而他主导的那些游戏系列今后会何去何从，会不会在未来也加入到这写不尽的"夭折列表"之中？但愿我的猜测是多余的。不过从这个角度来看，依靠大公司资源成名之后，那些著名的游戏系列或者是游戏人难免会面对这样一种关键的转折点，稍有不慎就会跌落神坛，甚至从此一蹶不振，退出历史舞台。对于一款不幸中止开发的游戏，身为玩家的我们所能想象到的最好结果，恐怕也就是让它入土为安，化作下一款新作的养分了吧。

多边共享 Fun Factory

《夜魔侠》——地狱厨房盲侠的微荧幕首秀

如果我们把电影称之为大荧幕，把电视称之为小荧幕，那么如今正在逐渐流行的网络视频或许可以从播放设备上称之为微荧幕。随着网络视频播放日益流行，在欧美地区统治着小荧幕的美剧与时俱进地朝着微荧幕的方向进军自然也是大势所趋，而《夜魔侠》就是漫威在这股大潮当中推出的第一个真正意义上的网络剧。

夜魔侠的角色设定有接触过漫画或 2003 年本・阿弗莱克主演的电影的读者应该都非常清楚，他本名马特・默多克，年幼时因为双眼被化学物质损害，失去了视力，却意外获得了超越常人的感官，而在他的父亲因为拒绝打假拳而被黑帮成员杀害后，他最终变装为地狱厨房地区的犯罪斗士夜魔侠（Daredevil），用棍棒和过人的武术与各种邪恶势力对抗。

网络剧版的《夜魔侠》基本沿用这一故事脉络，在开篇当中既会描述马特・默多克在日常生活当中作为律师和在夜间作为夜魔侠行动的生活，也会叙述他在童年时如何一步步把自己锻炼为超级英雄的过往。不过和原作比起来，故事当中有一些剧情元素上会存在着差异，例如默多克一开始的超级英雄服装不是充满了恶魔元素的红色战服，而是一套让人想起忍者服的简易变装，看起来更有真实感。

相比起服装，来自于原作当中的角色在本剧中登场的数量则相当不少，作为主要角色的凯伦・佩吉、弗吉・纳尔逊和夜魔侠的死对头，外号金并的威尔逊・菲斯克等人均会出现，保证了故事当中的戏剧冲突足够吸引人。

本剧将会在 4 月 10 日上映，按照影片播放方 Netflix 的习惯，仍然会是全季一起播放，共 13 集。更重要的是，本片就像是《复仇者联盟》之前的《钢铁侠》、《雷神》和《美国队长》等作品，只是英雄本身的个人篇章，随后 Netflix 还会推出《她叫杰西卡・琼斯》（Marvel's A.K.A. Jessica Jones）、《铁拳》（Marvel's Iron Fist）和《卢克・凯奇》（Marvel's Luke Cage）三部网络剧，最终这四位角色将在多角色英雄群像剧《捍卫者联盟》中联手登场，以漫威已经成功实现过的“复联”模式征服微荧幕。而作为这个大计划的第一步，《夜魔侠》能否取得如同当年《钢铁侠》般的成功？让我们拭目以待吧。

别看我只是一只羊——《模拟山羊》

祁门红茶 提供

“《模拟山羊》是一个乐乐着实话的游戏。”——这句话摘自著名外国游戏媒体 IGN 对其作出的测评，寄自于 1969 年 12 月 31 日……额，模拟哪里不对，从游戏本体到媒体测评再到玩家评价，如果要评选去年最奇葩的游戏，《模拟山羊》绝对可以占上一席之位。按照游戏制作组“Coffee Stain Studios”的话来说，在这里游戏玩家可以扮演一只羊。对，游戏介绍就只有这么一句话”。这个奇葩的游戏竟然还卖出了 100 多万份，并将推出 Xbox One 版本，并已于今年的 4 月 1 日发售！不，我想这大概不是愚人节笑话！

制作组 Coffee Stain Studios 曾经开发过类型为“主视角射击+塔防”的《幽闭圣地》系列，算不上一线大厂也算是小有名气，

但这游戏给玩家的感觉是制作组某天在讨论午饭吃什么时即便拍脑袋想出来的。在本作中，玩家会扮演一只生在一个小镇上横冲直撞和大肆搞破坏，制作组也准备了足够的隐藏要素供玩家发掘和探索，是一个以山羊为主角的沙箱冒险游戏……才怪。夸张的物理特性和随处可见的BUG成为了这游戏的亮点，游戏角色卡在墙里，莫名奇妙的物理系统，羊那突破天际一般长度的舌头……以上种种玩家都会在游戏经历并且"享受到"。制作组甚至声称，除非出现了让游戏崩溃的BUG，要不然他们懒得修正，毫不夸张地说一句，这游戏简直是个BUG的嘉年华。对于这些BUG，玩家也是喜闻乐见而且欢迎的（官方：你别哭好不好）！

这游戏不光恶搞自己，其他很多东西也被一并恶搞了，从《暗黑破坏神2》的奶牛关到著名导演迈克尔·贝都不能逃出它的魔掌，恶搞的对象甚至还会与时俱进，例如在某次更新制作组就加入了新角色"Flappy Goat"供玩家选择。不光是游戏，甚至连制作组自己都开始搞笑了起来，因为BUG多的缘故，制作组更新游戏版本的速度也随之快了起来，然而与其他制作组不同的是，每次的更新日志写的都是些无关痛痒的东西，例如"给游戏的人类角色添加了约等于4岁小孩智力的AI"，"在他该告我们之前移除恶搞迈克尔·贝"，"今天我在网上看到了一个很可爱的小孩子这是照片链接"，"办公室那个火警警报器又坏了"和"有人能告诉我为啥补丁这么大吗"！官方你别又开始哭啊！后来制作组甚至为这游戏添加了一个MMO（大型多人在线角色扮演游戏）版本，游戏内容基本把著名欧美角色扮演游戏（例如《魔兽世界》）都恶搞了一遍，玩家可以从法师到微波炉一众角色中选择一个角色进行自己的大冒险，对我忘了说，微波炉是有腿的，各位玩家不需要担心它的移动问题。

这个近似于闹剧的游戏为什么会受到玩家的欢迎，原因大概是因为它本身就是闹剧，本作没有血条限制没有故事没有游戏目的，玩家可以尽情发挥自己的想象力进行游戏，夸张的物理特性和BUG使得玩家获得了别样的欢乐和快感。在一般的游戏里，我们往往被故事和系统限制着行动，即便是《我的世界》此等沙箱神作也躲不了这个框框的限制，但在这游戏里，玩家真正意义上地成为了这世界的上帝，而有时候玩家真正需要的可能就是这种随心所欲的快感而已，试想一下，你都可以成为一只山羊了，还有什么比这更棒的事吗？

系列最大体积！Robot魂×Ka Signature版佩内洛普8月袭来！

由著名机体设计师Ka参与设计的"Robot魂 Ka signature系列"高达成品模型，可以称得上是"Robot魂系列"限定品中的怨念物了。而在8月份即将推出的机体为小说《机动战士高达 闪光的哈撒维》中的"RX-104FF佩内洛普"，而同样出自《闪光的哈撒维》中的柯西高达已经在本系列中有所登场，此次的新产品也算原了粉丝们呈现小说中对决情景的梦想。如官方所宣传的，该机体具有"Robot魂 Ka系列"的最大体积，其到头顶的身高度达到了18.5cm，而前后的长度也更是有30cm。本商品已经可以在官方的网络商店"魂Shop"进行预约，并且有两个不同版本可供选择，普通版售价为23760日元，而"Marketing Plus"版的售价则为28080日元。与普通版不同的是，"Marketing Plus"版不仅有着独特的追加涂装，机体全身的水贴也都已全部贴好，更会有Ka设计的独特外包装。总之，本品绝对是高达粉丝们在今年下半年进行"信仰充值"的最佳选择之一。

读编往来

UCG全部小编们欢迎您到读编往来做客

读编往来通讯地址
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编：730000
Email：ucg@ucg.cn

《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/ucgucg
《游戏机实用技术》腾讯微博
http://t.qq.com/ucg2011
《游戏机实用技术》微信公众号
UCG1998

插图：木仙

微信 龙中之人：不知众编辑里谁的厨艺最好呢？从杂志上来看的话好像饭老板的料理曝光几率最高，但众编的评价似乎褒贬不一。八老师身为编辑部里难得的异性，应该是有一身能吊打男编的厨艺吧？（不过从日本动漫来看似乎妹子做出杀人料理才是萌点，如果八老师料理真的很强的话感觉不少人都会森森失望的）

我稍微脑补了一下八老师说那句“在座的各位，都是垃圾”的场景。

其实编辑部有来自不同地方的人，吃东西的口味也不统一，所以到底谁的厨艺更好，这个是没有定论的，毕竟口味不一样。饭老板之前还做过一个纳豆测试，发现编辑部里能愉快地吃纳豆的人只有我和他两个 -_-

纳豆这么恶心的东西亏你们能吃下去！！！

Email 菲忆流年之李菲：本人呢，是一位读小学5年级的小女生，受我哥哥的影响，我每次周末写完作业，都和我哥玩PS3或者联机打PSV之类的游戏。可是每次都输给我哥。我哥答应我，如果游戏赢他就送我他那部3DS，我很喜欢《口袋妖怪》，也喜欢《讨鬼传》，祝UCG越办越好！

居然有现役合法萝莉给我们来信！而且还喜欢打《讨鬼传》！好感动！

注意你的形象！

咳咳，其实我觉得那个哥哥也太过分啦，有实妹陪玩游戏是很幸福的事情才对。萝莉同学你可以稍微要挟一下你哥，跟他说“如果你不给我机器我以后就不陪你玩游戏了！（此处应有鬼脸）”这样他大概就不敢再欺负你了

Email 月恋花：本期杂志很好，尤其是圣斗士的特企让人很怀念，还记得小时候从地上跳起来高喊“天马流星拳”的情景，有些回忆真的很美妙。也希望UCG以后能多做一些怀旧的特企，照顾一下老玩家，也能让新玩家了解以前的游戏环境

感谢这位读者对我们工作的肯定，你的建议也有不少读者曾经提出过，其实仔细留意的话我们其实也时常有对某些经典系列制作怀旧特企，至于以后特企的题材，各位读者不妨提出你们宝贵建议，作为我们今后制作的思路以及方向

编辑部游戏风向标

生化危机 启示录2 | 3人

勇者斗恶龙 剧场韵律 | 3人

刀剑神域 失落之歌 | 3人

闪乱神乐 夏日对决 少女们的选择 | 3人

海贼无双3 | 4人

影牢 另一位公主 | 4人

稀门红茶

魔界战记5 | 4人

如龙0 誓约之地 | 3人

血源诅咒 | 5人

稀门红茶 大汉

最终幻想 零式 高清版 | 4人

女儿留下的一堆烂摊子得兼职当小女孩保姆的老爸收拾，现在的年轻人啊！

——在看到《生化危机 启示录2》里克蕾儿·莫依菈篇和娜塔莉亚·巴瑞篇的剧情因果联系后稀饭不禁感叹道。

DLC都厚道地免费了，但会不会又出一个"谢幕"？

——进入游戏之后第一时间打开DLC界面下载《勇者斗恶龙 剧场韵律》免费新曲的初心者

果然还是当GALGAME玩比较好

——面对大量的女性同伴，乙太不禁对《刀剑神域 失落之歌》的游戏类型表示怀疑。

全破和圣光什么的已经不能满足我了！

——《闪乱神乐 夏日对决 少女们的选择》的场景要素联动的加入让宇宙人找到了新的追求。

这是我以前认识的《海贼无双》吗？

——对PS4版《海贼无双3》同屏人数以及画面表现感到相当满意的[illegible]感叹道。

必须给美工加个鸡腿

——《魔界战记5》的精美UI界面让乙太大感惊讶。

老子身家几百亿连单车都骑不起吗？！！！

——在《如龙0 誓约之地》里夜里在市内跑步的宇宙人表示急需一辆交通工具。

钱财乃身外物，生不带来死不带走，这游戏太发人深省了我遭不住啊！

——带着6位数巨款没花掉却死在《血源诅咒》圣杯迷宫中后瞬间变穷鬼的稀门红茶感叹道。

敌人打不死我怎么破！

——秋小雨在玩《最终幻想 零式 高清版》时给最喜欢用的埃斯装上了沉睡魔法之后敌人的攻击就没有再打到过他

头都应该被砸碎了还能站起来说句遗言，这帮敌人也是有根性的家伙。

——宇宙人在《影牢 另一位公主》里对任何敌人死掉都会说遗言的设定如此吐槽。

Email 流星P：最近看了《暗杀教室》最新的一话，律同学制作的那个动画《音速忍者》里面的主角的忍者造型和行动特征，实在是太像《Shinobi忍》了！真的是太能勾起我这等《Shinobi忍》死忠到这个经典作品的回忆了！一晃13年就这样过去了，除了《Kunoichi忍》后再无新作面世，不得不说是个大遗憾！世嘉啊，求你发发慈悲让它再次复活啦，就算是重制版也好！

我个人感觉嘛，以现在世嘉的颓势和市场的趋向，"《忍》系列"这种硬派到极点作品是已经没有啥推出的空间和机会了……

如果仅仅是以精神内核来说，近期大热的《血源诅咒》倒也算是一个继承者，不过风格实在不是一回事

个人感觉问题还是出在世嘉身上，就算再不符合时代趋势，出个高清版赚赚情怀利润让死忠充充信仰值还是可以的，可惜世嘉精力都放在如何把"《如龙》系列"当年货那样卖了，对于过往经典完全不在意啊！

归结起来就是一句话——现在的日厂啊！

Email 杜渊：小编们都不说《FF零式HD》发售，都是说《FF15》试玩版发售，《FF零式HD》太可怜了（doge脸）。

玩过之后你就会发现其实一点都不可怜。《FF15》的试玩版好歹有些惊喜，《FF零式HD》画面之差、各种偷工减料简直令人发指

不！《FF零式HD》还是有优点的！

除了有个隐藏影像和新主题曲之外还能有啥？

读盘速度变快了！

你这不是废话吗……

Email 七生报国：我想替大家问一下无双总帅，国行四公主发售了，可是我已经有了港版四公主了，那么我是转服好呢，还是不转服好呢？

我想说的是，PSN是不能转服的，只有Xbox LIVE能转服，所以你的考虑是多余。当然你可以砍掉重练，不过我是觉得没必要啦。

Email 机械浜Karas：过完个年终于有钱换New3DS了，想把旧小3卖掉，那么问题来了，有没有什么方法让两台机子非同时在线进行数据迁移啊？

在UCG总第357期我们曾经做过N3DS的详细评测，里面就有新旧机器迁移数据的方法，同期的"3DS应援团"栏目也有提到数据迁移的注意点　各位读者可以参考一下。因为即使是通过电脑和读卡器来转移储存卡的数据，游戏和帐号等资料还是要通过本地通信才能迁移，所以是需要开启无线开关的。不知道您指的"同时在线"是否是这个意思？另外想提醒一下，新机器上最好不要进行登录帐号等操作，买来新机器之后就尽快搬家吧，这样可以最大程度地减少后续步骤的麻烦

Email 弗拉姆：367期的圣斗士特企很赞啊！没想到冥王篇的动画化还有这么多曲折……当年喜欢的那些动画作品在现在还在活跃的就圣斗士和高达这类了，真是时代的眼泪。

感谢赞赏～话说我是在看到这篇特企才知道圣斗士居然还有少女漫……不过说真的那个画风看着还挺吸引我的，其实也许是个男性向漫画？有时间的话得去翻翻看。说到以前的动画，因为我自己是从TVB时代入坑，然后在高中大学才开始有追番的习惯，况且TVB给我印象最深的还是初代萌王，想起来或许也因为这样才觉得现在萌系的动画比较合口味　个人感觉老作品现在回头看其实反而不太好接受，像是那些极其夸张的演出和过分卖力的声优。所以要说时代的眼泪的话，我倒是觉得以前日本对作画和原创性的追求，到了现在经常被"轻改"的泛滥量产搞到崩坏，真是非常可惜

读编交流 EDITORS & GODS

读编往来

Email Normandy SR-2：看起来本期Xbox系是全面沦陷了啊，一翻开目录PS4和WiiU系的占了压倒性优势。最大的亮点个人觉得是《绝地战兵》，很喜欢这种玩法不是特复杂但又考验操作的类型，而且还加了一个友方伤害（卖队友专用），顿时感觉就不一样了。至于《次世代专辑》不知为何问过几次书店的人都说还没出呢，可能我们这边运送的滞后了吧？哈哈。《潜龙谍影V》终于确定发售时间了，限定套装和限定的主机让人看一眼就想买，不过这里就要请教小编们几个问题了，不知小编们是怎么预订限定版主机以及限定套装的？亚洲好像除了日本没有其他地区的发售。而且即时预订到了怎么运来还是个问题。

编辑部里很多小伙伴都购入了《绝地战兵》并且战得不亦乐乎，联机确实是这款游戏最大的魅力。至于预定限定版主机，我之前购买《勇者斗恶龙》限定版PS4的时候是现在索尼香港的官网上预定，并用信用卡付款，等到发售后直接到香港的索尼专卖店中提货，当然某宝上也有不少买家提供类似的代购。而《潜龙谍影V》的限定版目前还没有港版预定渠道，想要预定日版的话只能找代购或是转运公司了。

Email Ash：春节合刊那期上，胜负师和饭老板你们下手真是太狠了，小土豪都流下了痛（yu）苦（yue）的泪水。

你们就不懂了，我和胜哥都是久坐得有点历史的“老编”了，虽然没到浑身僵硬的地步，这腰的柔韧性那是真比不上年轻人，让“小壕”上自然是对他身体素质的肯定啊！

诚如稀饭所说，这种展示身体素质的机会还是留给年轻人吧！

平常只是打打篮球的我表示这简直是挑战我的脊椎极限，求工伤赔偿！

鉴于小壕太壕，我们实在想不出有什么东西是能够赔你的，要不我们就陪你请我们吃顿饭吧？

赞成！

你们不能因为我壕，就无人性啊！

Email（╯_╰）#：小编们，我历经80个小时的奋斗和无数次被虐杀后（被杀得我整个人都不好了）我终于把《血源诅咒》白金了！好高兴，好兴奋啊！只是不知道小编们被虐杀得怎么样？

这位读者也是挺拼的，虽然我在《血源诅咒》里被虐得死去活来，不过平心而论，本作的白金难度绝对比“《魂》系列”要低，并且一周目就能达成白金。所以，有志于白金本作的朋友们大可放心钻研。

Email Noty：准备就要到愚人节了，想起去年UCG的愚人节特企真的是把我给吓了一大跳，只能说小编们的脑洞太赞，不知道今年UCG会有何等生（sang）动（xin）有（bing）趣（kuang）的愚人节活动。

再好的创意，多玩几次也就没意思了。不过说到愚人节，不是骗人就是被骗，要想再搞新的活动还真有点儿难度。不知大家有什么好的创意呢？

Email 马克贝：之前在日站看到一个调查，说是外国玩家投票选出最想《无双》化的游戏系列，当中就看到了《DQ无双》，我想说的是《DQ无双》不是已经有了吗！比起这个我倒是更期待《FF无双》，虽然有种会看到满屏洗剪吹的预感……

《FF无双》还真不一定有。《DQ》的衍生作品其实并不多，而且全球范围内的影响力也不够，所以才会想着和《无双》合作吸引一下眼球。《FF》的作品还是相当多（当然多半都是手页游你懂的），所以不需要这么玩

微信 水果小熊乔安：偏向英雄何处来的特企非常好，对我们这种喜欢看漫威电影却不怎么接触美漫的人来说是一个很好的补充。每个角色单独介绍也是很有意思的。希望以后能多一些这样的特企！

嗯，考虑到今年漫威继续气势如虹，有多部电影/电视剧推出，相关的特企自然也是少不了的，大家尽管放心，精彩内容陆续有来

微信 ENB：最近染上看UCG直播的毛病（这是毛病吗），经常看到小编们在玩我也正在玩的游戏。我想问一下能不能在直播的时候和我这样的路人联一下机呢？

当然可以。不过由于直播的关系，观众看不到你的画面，那就真是一个路人了。上次我们就曾经和网友约战《九阳神功》，最后也不知道打得如何。再就是我们直播的时候一般是以介绍为主，所以打起来不会像自己联机时那么干脆就是了，观众也会经常提出一些作死要求（笑）

Email 阿萨赛尔：这期小编寄语里秋沙雨那张照片的娃娃（？）和后面的键盘都融为一体了，看到下面提到神机我想了好久都没想起是啥，看到旁边的小编寄语时才意识到是《噬神者》的，求问一下这个娃娃（？）能够直接单买的吗？

这个娃娃是《噬神者2》的Ebten限定版特典，官网的新品肯定是没了的，如果不介意买二手的话可以考虑去骏河屋之类的网站去搜一下。顺便一提的是这个娃娃目前被我用来当做PS4手柄的支架

×××元人民币的支架也是够壕的。

不，和咱们编辑部的“绿巨人”饭老板比起来我还是不够格呢

等等，我怎么不知道我多了个这种称号

称号这种东西，不知不觉间就会变多的……

大河马你这话听起来就像是身临其境一般啊

我已经放弃挣扎了

Email 马路易：我发现一个盲点，明明编辑部里有《传说》粉，每期都有《传说》的话题，UCG却几乎不用《传说》来做封面。PS：这期《噬神者》的封面与内封原画大赞。

我们杂志的封面基本都是使用原画风格的图来作为封面图的，极少会使用动画风的图片来作为封面，偶尔想要换换口味时就会换上动画风格的图。根据秋沙雨珍藏的“《传说》系列”各作图包来看，《传说》的新图基本都是动画风的，原画图大多数情况下只有封面图这一张。于是乎就……你懂的

Email 之前《DQ无双》在日本地铁站做的那个戳史莱姆宣传挺好玩的，小编们也可以考虑出这样做一个赠品，把小编们的头像印在泡泡上给我们来戳戳戳～

我刚想说赞成，就觉得不太对，这位读者大人是对咱们有多大的怨念，才会想要把我们拿在手里各种捏爆啊，好暴力啊！

而且既然是小编们都要上，岂不是八老师和秋沙雨都得被捏？太邪恶了！

邪恶的是你的心！（秘奥义：烈震神雷牙！）

[illegible]

[illegible]

Email 不辣的：最近玩《血源诅咒》由于手残的原因死了很多次，我不是抖 M 所以死太多压力太大，想问问下期做《血源诅咒》攻略的小编，死太多次的话要怎么减压？

继续死，习惯麻木之后了你就没有压力了，如果你能坚持下去，到最后你还能获得快感。相信我，我是过来人

Email 侍魂鸟：真想看看那个圣衣箱里都装了些什么，不会就一条大浴巾吧？背上这么个箱子去浴室洗澡一定超赚眼球

圣衣箱里装的自然是圣衣——才怪，虽然造型很酷炫，不过里面的确是没有装任何东西的，各位读者有兴趣倒是不妨可以自己 DIY 一套自己喜欢的星座圣衣放进去

饭老师你是故意放过别人华丽的槽点吧，背这么个东西去浴室耻度也太高了吧？！

我倒觉得还好，不过我也想问，展示浴巾的妹子是不是也在抽奖范围内？

你觉得有可能吗？茉河乌筒直丧心病狂！

Email 想见太阳的雪人：最近想买 PSV 的心在蠢蠢欲动了（笑），但苦于对这方面又不是很了解，还忘各位小编指点一二究竟是买港版，日版还是美版的 PSV 好呢？它们之间有什么区别吗？如果买日版的主机可以畅玩中文版的游戏吗？如果想用中文系统是不是要用港版的？我又担心日后的锁区会波及到港版……

这么说吧，国行以外的 PSV，无论港版、日版、美版均不锁区，也不锁服，玩中文版游戏自然不在话下，更不必担心什么日后锁区的问题。另外这些版本的机器没有太大区别，并且全部内置多国语言，不一定非得港版才是中文系统。当然港版 PSV 依然是首选，日版主机也可以考虑，美版的话由于〇键和 × 键的功能对调，不太符合亚洲玩家的使用习惯，因此并不推荐

Email FTTM：《噬神者 2 狂怒解放》的 1.10 版本感觉还算厚道，我个人更期待 1.20 版本的更新，因为有追加剧情，不知道到时候 UCG 做不做新版本的攻略或者评测？话说之前看到《噬神者 2 狂怒解放》和《SAO》进行联动，《SAO》的服装放到《噬神者 2 狂怒解放》显得格外帅气，但是《噬神者 2 狂怒解放》的服装放到《SAO》怎么就……少了那种气势呢？果然是因为桐人的剑太短 + 亚丝娜的（消音）不够大吗？

个人觉得是角色身材比例的问题吧，《GE2RB》联动过去的两件衣服都没有下摆或者围巾，加上角色头身比例问题看上去头显得比较大身体比较苗条，所以就不够霸气啦（纯口胡）

微信 BlueLee：之前看到了电子版杂志优惠的推送，因为到国外出差从去年 12 月到现在的杂志我都没买到，订阅一年份电子版的时候是不是可以从以往的日期开始？可不可以直接来 297 块（3 年）的？

抱歉，3 年是不行的，超出优惠期啦不过我们的电子版会不定期搞一些活动的，说不定下次就是三年哦！（老编投来险恶的眼神，死）

Email 芝士　丸子：最近看了 UCG 在斗鱼的《血源诅咒》直播，对这款游戏很感兴趣，但是无奈没有 PS4，想问问各位编辑有没有把这款游戏在斗鱼直播通关的计划。还有，就是不知道以后 UCG 的小编们还会在斗鱼有什么直播计划，不知道在哪里可以看到直播预告，希望小编能够告知。

首先感谢这位读者对我们直播节目的支持，《血源诅咒》是最近关注度较高的一款游戏，我们的非编 SOS 君应该会在最近继续直播这款游戏。至于其他游戏，我们一般会在新作发售后第一时间在斗鱼进行直播，各位玩家如果有兴趣的话，可以在我们斗鱼房间的直播详情里查看我们的直播预告。近期我们应该会持续直播《机战 Z3 天狱篇》，欢迎各位有兴趣的读者朋友们来观看我们的直播

Email MNLv：以前 UCG 小编们做的《如龙 5》和《如龙 维新》恶搞视频都非常有意思，这次《如龙 0》出来了，不知道小编们会不会继续做恶搞视频吗？

非常感谢这位读者这么支持我们制作的视频，我们也知道像这类搞笑类的视频剪辑非常受欢迎，日后如果有机会的话说不定就能够在微博或者游戏光环里再次看到这类视频的身影哦

既然饭老板都发话了，宇宙人你还不快上。

……

咋不说话了？

3 月游戏太多他整个人都被榨干了

太不给力了，秋沙雨快上，前年的《如龙 维新》视频可是你做的

……

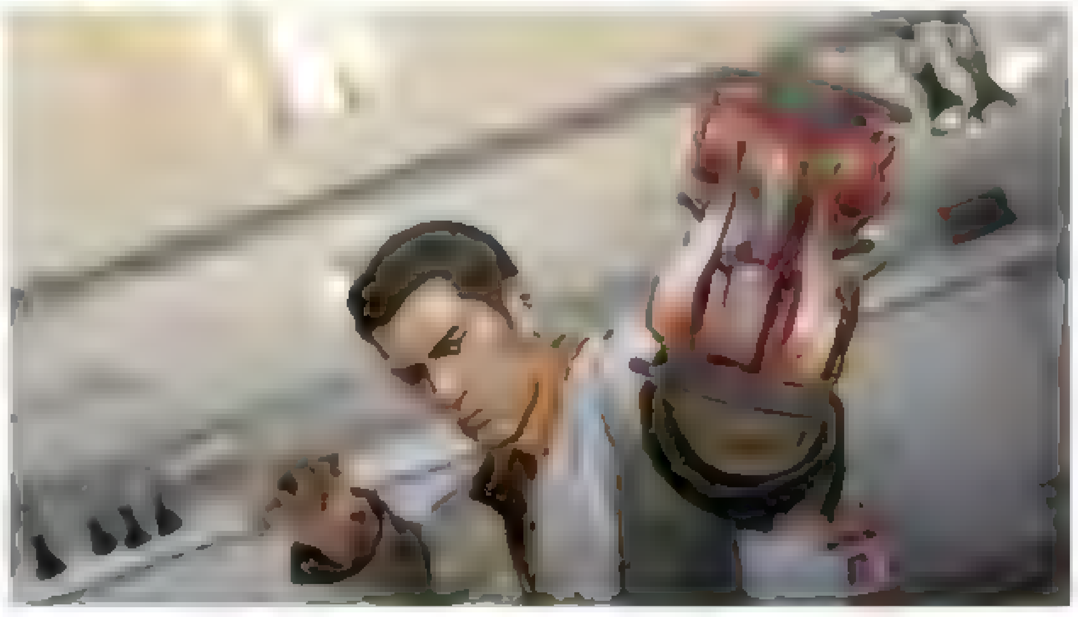
怎么也不说话了？我可是知道你整个 3 月就买了个《最终幻想 零式 高清版》而已。

她是每个月的乙女游戏太多现在都没力气顾及三次元了。

胜哥是怎么知道这内幕的？

因为我每个月都蹭她的游戏来刷白金……秋沙雨的抽屉可以说是个白金宝库啊。

不给力啊你们这群人！



Email 玛奇姬：之前在《TOZ》的前线里看到小编推荐用 Book ☆ Walker 买书之后就停不下来了，用 PAD 看书的感觉真的不错，而且 Book ☆ Walker 买书都附赠特典码的（在 Amazon 买都没有特典码），日后买日刊再也不用愁了。

作为 Book ☆ Walker 的常驻用户，我个人也觉得 Book ☆ Walker 附带特典码是个很大的优势，最近《噬神者》的专门志也开始在上面配信了，简直不能更方便。不过实体书有个好处就是会附带各种赠品，像是《噬神者》的专门志最近就送了 2015 年和 2075 年的台历（我没写错），最新一期还有文件夹，这类赠品的实用性挺好，这些都是数字版所无法做到的，所以偶尔买一下实体版来收赠品特典也是不错的

Email 爱记：最近发现，PSV 的记忆棒根！本！不！够！用！加入了 PS+ 会员之后每个月下的游戏不少，加上一些耐刷的游戏，例如《无双》或者《讨鬼传》这些我都买了下载版，买着买着发现我这 64G 的记忆棒已经告急了……虽然每个月都克制住别一次性下太多 PS+ 送的游戏，但是买的游戏越来越多，加上一些耐玩的游戏又是买了 DLC 的，如果删掉的话会连着 DLC 文件一起删掉，虽然有 PS+ 可以备份存档，DLC 可以在 PS 商店反复下是没啥问题，可是这非常麻烦啊……本人我讨厌麻烦。不知索尼何时才能推出个 128G 的记忆棒来满足我等下载党的买买买之欲。

感觉“记忆棒不够用”这个问题似乎从 PSP 时代开始就延续到 PSV 时代来了，完全没有因为玩家转行开始买正版而有所减轻

我想大概是因为大家一看到记忆棒这么空荡荡的就忍不住往里面塞各种东西。

这心情我很懂……去年年底换了个 64G 的记忆棒之后就老是往里面塞东西，今年打开看的时候已经用去了一半的容量

顺便一提你都买了些什么？感觉你基本都是买实体版入限定的

我大概能猜得出她的答案

有一半是给了《传说》

还真是意料之中的回答

不过最近玩家用机的时候也会不由自主地买数字版，我现在也有些为我的 PS4 硬盘担心了

因为预先下载很方便嘛，对于我们这些要做攻略的人来说实在是太实用了

唯一的问题就是体积太大了，有时候要下很久

Email Lirk：我大概是我周边朋友里唯一一个买了老任主机的……自从任天堂开始推出 amiibo 之后我桌面上的周边（？）就多了起来，虽然说 amiibo 不便宜，但是比起寿屋的粘土来说还是有些价格优势的，而且还能拿来给 Wii U 和 3DS 玩，最近因为 amiibo 买太多了就买了个放粘土的支架来摆着，感觉还挺像那么一回事的 www

因为任天堂旗下作品的角色基本都是以卡通造型为主，所以 amiibo 做得卡通化一些不仅能省成本而且还能尽可能还原角色的原貌，不得不说任天堂还是很有圈钱能力的

老任最近的 amiibo 攻势未见消停，编辑部的各位任饭们还不快去买买买！

Email 米蓝：买到杂志后粗略看了一眼发现有一半的小编是自带吉祥物的，从一般动物到机器应有尽有，我想问问这些小编们，你们的吉祥物是有什么用处的吗？

可以保存物件（仅限小件），还可以卖萌！

根据每部作品而有不同的用途，甚至还能变成弓箭，最重要的是可以卖萌！

每天可以逗它玩，还可以卖萌！

这是我的代名词，牙齿很有杀伤力，而且还可以卖萌！

初期练级用，还可以卖萌！

怎么又是你这家伙破坏队形，这么一个小东西你还要用来练级？

干掉之后一定几率能拿到苹果果冻，不过最近的存在感几乎仅限于卖萌了……

如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

本期奖品

大奖：附带制作人田畑[illegible]（[illegible] Vol.1）[illegible]

1 你对本期杂志的评价如何
2 对于本刊攻略特辑你有什么看法
本期互动信箱抽奖活动的截止时间为 2015[illegible]

362 期奖品

大奖：带小编签名的 PS4 中文版游戏《无双大蛇 2 终极版》
各类主机专辑 6 本

游戏得主：

刘王与庆　云南省

专辑得主

laclys@126.com	laclys
cllili1@163.com	cllili1
halo_595209092@qq.com	小鱼
shaowensg@163.com	Lolling_Chris
563657460@qq.com	游戏人 _ 曾庆龙
1518807266@qq.com	yy

电子邮件：ucg@ucg.cn
邮政信件：兰州市敦家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编：730000

Email 阿肆塔：说实话我是冲着《FF15》才去买的《FF 零式 HD》，就当做买了个试玩版送个 PSP 游戏高清移植，感觉还是挺赚的。要累了《FF15》之后听说《FF 零式 HD》的全成就很简单，就试了一下，除了画面不尽人意和转镜头糊屏之外意外的……还挺不错的？就是操作角色太多了，有些不太能适应过来。

《FF 零式》当年可是用了两张盘才塞下所有东西呢，内容能水到哪去。

《FF 零式》不就是个在学校里战斗的学生战争吗？这东西有大地图？

只有我方角色才是学生……《FF 零式》骨子里还是个挺传统的《FF》，大地图肯定是有的

陆行鸟呢？

这怎么会没有？

哎那还挺不错的……飞空艇呢？

终盘可以自己跑去拿

没有历代角色乱入？

……这又不是《传说》

Email FFF 团 FFF 级：4 月 1 日的最大烦恼就是不知道该信什么才好，偏偏有些游戏新闻还是选在今天公布的，例如 BNGI 改名之类的，我想起前几年有一次也是因为 BNGI，他们那边流出了《宵星传说》移植 PS3 的消息，那天刚好又是愚人节，大家都当做是玩笑，结果到第二天才发现这是真的……但是偏偏 BNGI 的原田制作人又很喜欢玩愚人节活动，每次看到他们家的游戏新闻在愚人节公布都提心吊胆的
话说愚人节这天小编们是怎么过的？

哈哈哈，编辑部很和平的啦，大家都坦诚待人，话说我最近打算买台 PSV 哦

哦？不等薄荷绿出来再买吗？

其实……我最近兴趣变了

哦？又有什么新兴趣？

我最近喜欢上粉红色了，打算买台粉白色来给自己添加些魅力值

饭老板你自从买了瑜伽垫之后连兴趣都变了吗？！

其实我最近开始对乙女游戏也有些兴趣了……

饭老板你要把秋沙雨的惟二的个人特色之一都给抢走吗？你买个这么少女的粉红白让至今都拿着黑色 PSV（包着红色硅胶套）来玩乙女游戏的秋沙雨情何以堪！要把编辑部为数不多的真・女子力给比下去吗！

……

被雷到了吗？

不，其实我最近收到消息，《热情传说》要出续作要登陆 PS4，而且《幻想传说》也要重制，吓得我话都说不出来了

连你都跟着一起玩吗……

而且已经脱离骗人的范围，变成个人愿望了……

其实……

别再添乱了……

以上为愚人节内容，如变成现实了那纯属巧合。

Email Walker：去年一直没消息的《P4D》在今年各种影像和新消息实在是太开心了，前几天《P4D》公布游戏封面时我第一眼看过去的感想是有既视感，两分钟之后才想起这是《P4U2》纯平的 POSE……大 A 社你们太会玩了！

Atlus 的脑洞确实越开越大，各种奇怪创意玩得风生水起，啥也不说了，借用一下新节目得名字：买买买！

小编寄语

努力工作,拼命玩!

乙太

●不得不承认,《血源诅咒》已经占据了我最近大部分的空闲时间,经过好几天的奋战,我也已经从一个丝毫没用接触过"《魂》系列"的新手,转变成了能够在《血源》里车轮过大部分BOSS的熟练玩家。虽然说本作的上手过程十分漫长,但一旦掌握了技巧之后,它绝对会成为一款让你血脉喷张的游戏。总之,今年的年度游戏算它一个

●4月真的是让人充实的一个月,前有《机战Z3天狱篇》和《炉石传说》资料片,后有《异度之刃X》,自己还计划把《血源诅咒》给白金了,看来4月里注定要有几个不眠之夜了。不过有的时候,忙碌和充实也未尝不是一件好事,更何况是在做自己喜欢做的事呢

●乍看了一下春季新番的列表,没想到自己最想看的竟然是《数码宝贝 tri》,虽然画风变了不少,不过还是想要借此来回味一下自己的童年。听说这次还有重新Remix过的主题曲《Butterfly》,不知道再次听到这首歌的时候会不会热泪盈眶呢。不过抛开这些莫名其妙的童年情怀,最让我关心的果然还是空最后和谁在一起了吧(笑)

稀饭

【游】上期被小清新的《精灵与森林》震撼了一下,结果这期又被重口味的《血源诅咒》征服了,整体游戏手感其实和科隆展试玩的时候保持一致,难度也符合预期地难(以我这个新手标准来看),要说有什么遗憾的,挂着一个全新的名字内里还是太多"《魂》系列"影子难免觉得制作人还是有点放不开手脚,期待续作(如果有的话)能够更进一步革新,拥有属于自己的一套风格。

【剧】最近能抓住眼球的美剧新番不多,等来等去只等到了一部改编自DC漫画的《我是僵尸》,鉴于播映方是CW台,本质上还是个爱情片,剧情也是不温不火,倒是不时插入的漫画式特效颇有新意,总体而言值得一看。

【书】继贵死人的《龙典》之后,我再次从香港入手了贵得惨绝人寰的《怪物大全》精装版,打了折后售价还高达300港币,虽然说是奇幻基地的精品,还真是瞬间让我觉得钱包大出血过多。不过书本身的内容是真心给力,回头搞完再给大家推荐。

【画】把《魔法老师》的连载终于完整地看了一遍,虽然后期果然还是感觉故事过大有点把控不足,但也算是赤松载入史册的杰作了,作为后续故事的《UQ Holder!》连载要继续加油啊!

胜负师

【铂】PS4固件2.50更新后做的第一件事就是删了几个0%的奖杯,令自己的整体完成度上升到了91.3%,好开森!如果还能删掉10%以下的开坑奖杯就好了。唉,人类的欲望果然没有止境啊!

【金】最近被戴荃的《悟空》洗脑,甚至觉得这是两季《中国好声音》里最棒的作品,顺势向喜欢中国风的朋友"安利"一下

【银】段子手小胜1:带儿子一起去看了刘德华的新片《失孤》。小胜问我主角的儿子是怎么弄丢的,我说是他奶奶看管的时候不小心被人贩子拐走了。第二天,他突然对我说:爸爸我想到了,其实那个小孩的奶奶就是人贩子!这……孩子,你长大可以当编剧

【铜】段子手小胜2:陪儿子去参加某小学入学前的测试+体验,上了几节一年级的课,而最后一节课的内容是吃水果。离开时我问儿子这个学校你觉得怎么样,想在这儿上学吗?他说不怎么样。我问他这学校有什么不好的地方?他的回答是:刚才吃的香蕉太粘了

欧尼

◆上期的编辑视点里,一时脑抽把Synchronica写成了Beat Stream,实在抱歉,大概是因为最近都想着去试试Beat Stream(笑)而且也不太成熟地抱怨了一下主机平台上MUG越来越少的现状,写得过于空洞,必须要好好的反思一下才是。更没料到的是,nurijoy公开了新作《SUPERBEAT XONiC》,SEGA也拿《歌姬计划》的引擎来了个ACG大集结,如果都能顺利发售,那今年起码就有5款MUG要买,惨遭打脸。

◆天气逐渐变热,为了避免频繁地购买各种不健康的饮料,果断网购了十斤新鲜的百香果屯在编辑部的冰柜里。当然不是就这么干吃,而是用刀剖开外壳后,将果肉泡水并加入适当的白糖或蜂蜜调味,再冰镇一会儿后就可以品尝到芬芳四溢的百香果汁了,简单健康又好喝,推荐给各位读者试试,非编SOS同学尝试过后已经沦陷~

伽蓝

最近在Steam上买了一款名为《H1Z1》的网络游戏,这款在直播平台上红火的游戏,在实际体验后才发现它看别人玩远比自己玩要有趣得多,硕大的地图难见玩家的踪影,而且大多数情况下与其他玩家见面不是你死就是我亡,因此很多时候就是在一望无际的地图中闲逛游戏很多方面都十分简陋,官方也毫不遮掩地说明这只是一个Alpha测试版,但最要命的是这个"测试版"卖19.99刀,而且居然还有39.99刀的豪华版,真是让人佩服

这期的游戏时间都交给了《海贼无双3》,自当年被《真·三国无双6》伤过自后就立心不想再踏足割草界,没想到《海贼无双3》表现这么好,同屏人数喜人,而且系统以及模式设计都恰到好处,如果你是无双饭或海贼饭之中的其中一个,那么本作绝对不容错过当然,我这里的好评是送给PS4版的,其他版本就见仁见智了……

秋沙雨

☆愚人节时BNGI，哦，现在该叫BNEI了……BNEI都不怎么和其他厂商一样放开手来玩，尤其是《传说》部门，每年基本都是手游部在用版头或者首页图来娱乐大众，BNEI其他组目前也就《故事》的原田P每次玩得最High，他本人也是超喜欢热闹的。今年愚人节也是只有《铁拳传说》那边在玩活动，《星光传说》这边正在举行周年庆典所以没跟着一起玩

不过一想到接下来至少要等两个月才能等到新作的消息就特别的心累……基本上没新作消息的时候我都是心累的。不过由于新的妈妈船刚发售不久，还有各色书籍可以搜刮，这是惟一的乐趣了

★在这期做完《FF零式HD》的攻略之后，本作的奖杯获得率已经达到了98%，最后还差在模拟战斗里杀100个敌人的奖杯。在截稿日当天工作完想要休息一下，就打开了PS4打算顺手刷一下，原本做好了刷半个小时的心理准备，结果刚进去刷完3个敌人奖杯就跳出来了……该说开心呢还是该说它打击我的积极性呢……不管怎样，我这日版账号的第一个白金奖杯就这么到手了，同时奖杯数量也顺利达到了1000，不过由于我都是日服港服来回切换着用的，两个账号的等级也差不多，所以白金率和奖杯总数都比较浮云，这次值得纪念的就是这完整的数目

宇宙人

☆《如龙0》剧情总结（这种程度应该算不上剧透吧）：真岛吾朗为了一个女人把半个堂岛组端了，而桐生一马居然为了一个男人把另外半个给端了。对于真岛的结局，我不禁要骂他一句："你个大傻逼！"

☆之前跟前编辑金馆长聊到《如龙0》的结局（这种程度真的没有剧透），他说他认识的三次元的朋友打完《0》之后都说"真岛纯爷们！真岛好棒！"而像我这种二次元死宅普遍评价都是"真岛你个傻逼！"我竟无言以对，顿时感到自己脱宅无望了

☆最近学会了新菜谱——黑椒牛排。这几天一共弄了两次，感觉还行，不过不知道是选肉还是方法的问题了，无论我（意外地）做成全熟，还是可以做成7分熟，口感都很韧，看来以后还得练习一下

妙语

★写下这段文字的时候，正是截稿现场，不过之前定下的《机战Z3 天狱篇》要到明天上午才能拿到。作为Z系列的完结之作，现在我的心情很像当年等待《机战α3》的时候。而且这次游戏里有《飞跃巅峰1+2》，这也是我最喜欢的两部日本动画，要论迫切之情只会比当年更加强烈！不过此时手机上已经全是战友们发来的消息，诸如《GTA5》抢劫模式助拳、《COD AW》新丧尸合作等等。时间啊时间！

★聊点儿成就的囧事。Win 8首发时送了3个免费游戏，分别是《扫雷》、《纸牌》和《麻将》。虽说一个就50点成就，但由于简单而且免费，很多人都打了。结果去年年初《扫雷》追加了150点成就，难度大不说，有一个成就需要拿12个月铜章，等于说至少得打一年。我辛辛苦苦打了一年全了《扫雷》，还没来得及庆祝，《纸牌》也加了150点成就，也有12个月铜章。好吧，我已经做好明年《麻将》再加150点的准备了

★《极限竞速 地平线2× 速度与激情》各种意义上都是神作，强烈推荐！

初心者

对于没有玩过"魂"系列而且还是动作苦手的我来说，上次写的那句话看来是要废脸了。《血源诅咒》这正GAME看来不在我能通关的游戏范围之内。（哭）不过单就游戏本身的品质来说，总算是有点次世代的水准了。在战意丧失之前，游戏里面的一切都让我肾上腺素不断分泌。我开始觉得这是一款恐怖游戏。真正开打之后，脆皮的自己和同样脆皮的杂兵让我觉得这可能是一款动作射击游戏。（况且攻击键还是L/R）

后来死得多了，才发现这其实是个靠死来积累经验，得背板才能打下去的跑酷游戏。没错，是靠死，而不是尝试。因为他们压根儿就不打算给你尝试，见面就要把人干死。我突然想起《怪物猎人》，那些怪物竟然还会逃跑，啧啧，那简直就是弱爆。再后来，我死了好多次，才学会了要跑酷略过杂鱼区域直奔复仇地点。记得制作人他们说"这次鼓励玩家进攻"。于是我就积极地进攻，结果马上被围攻……后来我小心翼翼，他们又在身后冷不丁地捅我菊花！

最后我绝望了。为了保护手柄的安全，我决定暂时搁置这款满分神作，至少等下个补丁改善一下读盘再死磕一下吧。但是我还是要说，这游戏真特么刺激

不过说到底我最不能忍的是记录点太少，这不是一款对新手友好的作品，它要求每个人都有足够的耐性练习到"一命"通关。就像某水管工的时代那样。死掉重试确实很有挑战欲望，但总是死回大老远的一个记录点（这能算是记录点吗）没有一点进展可就不好玩了。所以作为一个上班族，在玩这游戏之前请做好心理准备，因为除了越死越来劲，你很可能也会越打越空虚。orz

梦叶

去年在得知她会来开演唱会后就第一时间托朋友订了票，从初中开始就一直是她的歌迷，总是梦想着能去现场感受一次，但那天真正到来的时候我却没有当初想象中的激动，去会场的路上也没有丝毫兴奋的感觉，直到我坐下来看到她，听到她静静的唱着那些熟悉的歌词，她还让全场的人跟她一起唱，可我连第一句歌词都没唱完就Hold不住了……，还有看台上那由手机灯光组成的摇曳银河，现在想想，如梦初醒。

由于之前已经历过"《魂》系列"的各种折磨，所以这次的《血源诅咒》自己真的碰都不想碰，无奈直播需要最后还是体验了大部分的游戏内容，说实话本作比起它的前辈们来说要简单不少，光是稳定的帧数和较为明亮的画面这两点就已经降低了不小的压力，没有了恶意的悬崖和机关才真正感觉到"腰不酸！腿不疼了！"，这样的改变显然更加提升了游戏的乐趣，但每次把Boss磨到只剩一丝血的时候，对方却仿佛爆发了一般将我实力反杀，让我严重怀疑这一切都是AI程序员的阴谋。

NEW GAME SCHEDULE

新作发售表

红色字体为注目游戏
蓝色字体为中文版游戏

本表所收录的游戏发售时间为
2015.04.02-2015.10.27

■推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

本期游戏最受瞩目的游戏发售信息当属《光环 5 守护者》发售日确定于 10 月 27 日，而跨平台大作《蝙蝠侠 阿克汉姆骑士》则宣布了延期，所幸延期幅度较小，只是稍微延迟到大半个月后的 6 月 23 日。而最近各种合集 / 重制作品可以说是层出不穷，《战神 Ⅲ》以及《鬼泣 4》都宣布了重制版的发售日，不禁让人感叹怀旧的钱真好赚。

PLAYSTATION4

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 4 月					
2 日	地球防卫军 4.1 新绝望之影	地球防卫军 4.1 THE SHADOW OF NEW DESPAIR	D3 Publisher	动作射击	日版
7 日	黑暗之魂 Ⅱ 原罪哲人	Dark Souls Ⅱ: Scholar of the First Sin	BNE	动作	中文版
14 日	致命格斗 X	Mortal Kombat X	WB Games	格斗	美版
23 日	苍翼默示录 刻之幻影 扩展版	BlazBlue: Chrono Phantasma Extend	Arc System Works	格斗	日版
23 日	新次元游戏 海王星 V Ⅱ	新次元ゲイム ネプテューヌ VII	Compile Heart	角色扮演	日版
23 日	讨鬼传 极	讨鬼传 极	Koei Tecmo	动作	日版
2015 年 5 月					
5 日	重返德军总部 旧血统	Wolfenstein: The Old Blood	Bethesda Softworks	主视角射击	美版
14 日	最终幻想 X / X－Ⅱ 高清重制版	Final Fantasy X / X-2 HD Remaster	Square Enix	角色扮演	日版
14 日	如龙 0 誓约之地	如龙 0 誓约的场所	SEGA	动作冒险	中文版
19 日	巫师 3 狂猎	The Witcher 3: Wild Hunt	WB Games	角色扮演	中文版
5 月内	最终幻想 X / X－Ⅱ 高清重制版	Final Fantasy X / X-2 HD Remaster	Square Enix	角色扮演	中文版
2015 年 6 月					
4 日	夏色高校 青春白皮书	夏色ハイスクル★青春白书	D3 Publisher	角色扮演	日版
9 日	上古卷轴在线 无限的泰姆瑞尔	The Elder Scrolls Online: Tamriel Unlimited	Bethesda	网络角色扮演	美版
18 日	鬼泣 4 特别版	Devil May Cry 4: Special Edition	Capcom	动作	美版
23 日	蝙蝠侠 阿克汉姆骑士	Batman: Arkham Knight	WB Games	动作冒险	美版
30 日	劫薪日 2 犯罪狂潮	Payday 2: Crimewave Edition	505 Games	主视角射击	美版
2015 年 7 月					
14 日	战神 Ⅲ 重制版	God of War III Remastered	SCE	动作	日版
23 日	战国 BASARA4 皇	战国 BASARA4：皇	Capcom	动作	日版
2015 年 9 月					
1 日	疯狂麦克斯	Mad Max	WB Games	动作射击	美版
2 日	潜龙谍影 V 幻痛	Metal Gear Solid V: The Phantom Pain	Konami	动作冒险	日版

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 4 月					
2 日	火星异种 红色行星的激斗	テラフォーマーズ 紅き惑星の激斗	FuRyu	动作	日版
2 日	异度之刃	Xenoblade	Nintendo	角色扮演	日版
2 日	天空机士罗迪亚	ロデア・ザ・スカイソルジャー	角川 Games	动作	日版
9 日	雷子	雷子	Klon	策略模拟	日版
16 日	Future Card Buddyfight 友情的爆热对战	フューチャーカード バディファイト 友情の爆熱ファイト	FuRyu	策略模拟	日版
23 日	二度勇气	Bravely Second	Square Enix	角色扮演	日版
29 日	智龙迷城 超级马里奥兄弟版	パズル&ドラゴンズ スーパーマリオブラザーズ エディション	Nintendo	益智	日版
30 日	动感梨汁 船梨精的愉快故事	梨汁アクション！ ふなっしーの愉快なおはなっしー	Nintendo	动作	日版
2015 年 5 月					
28 日	初音未来 未来计划 豪华版	初音ミク Project mirai でらっくす	SEGA	音乐	日版
28 日	Downtown 热血时代剧	ダウンタウン热血时代剧	Arc System Works	动作	日版
2015 年 6 月					
4 日	星之光辉	ステラグロウ	SEGA	角色扮演	日版
11 日	龙珠 Z 超究极武斗传	ドラゴンボール Z 超究極武闘伝	BNE	动作	日版
18 日	波波罗古罗伊斯牧场物语	ポポロクロイス牧场物语	Marvelous	角色扮演	日版

PLAYSTATION VITA

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 4 月					
2 日	第 3 次超级机器人大战 Z 天狱篇	第 3 次スーパーロボット大战 Z 天狱篇	BNE	策略角色扮演	日版
9 日	苍翼异闻录 失落的记忆	XBLAZE: Lost Memories	Arc System Works	文字冒险	日版
23 日	苍翼默示录 刻之幻影 扩展版	BlazBlue: Chrono Phantasma Extend	Arc System Works	格斗	日版
30 日	ToHeart2 迷宫旅人	ToHeart2 ダンジョントラベラーズ	AQUAPLUS	角色扮演	日版
2015 年 5 月					
21 日	万亿魔坏神	魔壊神 トリリオン	COMPILE HEART	角色扮演	日版
28 日	CROSS ANGE 天使与龙的轮舞 颤音	クロスアンジュ 天使と竜の輪舞 tr.	BNE	动作	日版
2015 年 6 月					
4 日	不思议的迷宫 风来之西林 5 Plus 财宝塔与命运的骰子	不思議のダンジョン 風来のシレン 5 plus フォーチュンタワーと運命のダイス	Spike Chunsoft	角色扮演	日版
11 日	英雄传说 空之轨迹 FC 进化版	英雄伝説 空の軌跡 FC Evolution	角川 Games	角色扮演	日版
25 日	缤纷律动	IA/VT –COLORFUL–	Marvelous	音乐	日版
25 日	女神异闻录 4 午夜热舞	ペルソナ 4 ダンシング・オールナイト	Atlus	音乐	日版
2015 年 8 月					
27 日	舰队收藏 改	艦これ 改	角川 Games	策略模拟	日版

XBOXONE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 4 月					
7 日	黑暗之魂 Ⅱ 原罪哲人	Dark Souls II: Scholar of the First Sin	BNE	动作	中文版
14 日	致命格斗 X	Mortal Kombat X	WB Games	格斗	美版
23 日	苍翼默示录 刻之幻影 扩展版	BlazBlue: Chrono Phantasma Extend	Arc System Works	格斗	日版
2015 年 5 月					
5 日	重返德军总部 旧血统	Wolfenstein: The Old Blood	Bethesda Softworks	主视角射击	美版
19 日	巫师 3 狂猎	The Witcher 3: Wild Hunt	WB Games	角色扮演	中文版
2015 年 6 月					
9 日	上古卷轴在线 无垠的泰姆瑞尔	The Elder Scrolls Online: Tamriel Unlimited	Bethesda	网络角色扮演	美版
23 日	蝙蝠侠 阿克汉姆骑士	Batman: Arkham Knight	WB Games	动作冒险	美版
30 日	劫薪日 2 犯罪狂潮	Payday 2: Crimewave Edition	505 Games	主视角射击	美版
2015 年 9 月					
1 日	疯狂麦克斯	Mad Max	WB Games	动作射击	美版
2 日	潜龙谍影 V 幻痛	Metal Gear Solid V: The Phantom Pain	Konami	动作冒险	日版
2015 年 10 月					
27 日	光环 5 守护者	Halo 5: Guardians	Microsoft Game Studios	主视角射击	美版

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 4 月					
2 日	生化危机 三重包	BioHazard Triple Pack	Capcom	动作冒险	日版
2 日	第 3 次超级机器人大战 Z 天狱篇	第 3 次スーパーロボット大战 Z 天獄篇	BNE	策略角色扮演	日版
7 日	黑暗之魂 Ⅱ 原罪哲人	Dark Souls II: Scholar of the First Sin	BNE	动作	中文版
9 日	苍翼异闻录 失落的记忆	XBLAZE: Lost Memories	Arc System Works	文字冒险	日版
23 日	苍翼默示录 刻之幻影 扩展版	BlazBlue: Chrono Phantasma Extend	Arc System Works	格斗	日版
2015 年 5 月					
14 日	如龙 0 誓约之地	如龙 0 誓约的场所	SEGA	动作冒险	中文版
2015 年 6 月					
2 日	致命格斗 X	Mortal Kombat X	WB Games	格斗	美版
4 日	夏色高校 青春白皮书	夏色ハイスクル★青春白书	D3 Publisher	角色扮演	日版
2015 年 7 月					
23 日	战国 BASARA4 皇	战国 BASARA4 : 皇	Capcom	动作	日版
2015 年 9 月					
2 日	潜龙谍影 V 幻痛	Metal Gear Solid V: The Phantom Pain	Konami	动作冒险	日版

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 4 月					
7 日	黑暗之魂 Ⅱ 原罪哲人	Dark Souls II: Scholar of the First Sin	BNE	动作	美版
2015 年 6 月					
2 日	致命格斗 X	Mortal Kombat X	WB Games	格斗	美版
18 日	鬼泣 4 特别版	Devil May Cry 4: Special Edition	Capcom	动作	美版
2015 年 9 月					
2 日	潜龙谍影 V 幻痛	Metal Gear Solid V: The Phantom Pain	Konami	动作冒险	日版

WiiU

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2015 年 4 月					
2 日	天空机士罗迪亚	ロデア・ザ・スカイソルジャー	角川 Games	动作	日版
29 日	异度之刃 X	Xenoblade X	Nintendo	角色扮演	日版

04.02 天空机士罗迪亚

3DS 动作 ■角川 Games ■无对应周边 推荐度 B

本作由曾经担当《索尼克》和《梦幻之星》系列游戏制作人的中裕司担任执行导演，其创立的 PROPE 公司负责开发。Wii 版本最初在 2011 年已经制作完成，但 3DS 的调整导致了游戏延期。正式发售的则是 Wii U/3DS 双版本，前者同捆 Wii 原版。游戏中可以进行弧线绕行、垂直上升和俯冲、高速回旋等空中攻击，体验有别于普通动作游戏的全方位的自由飞行快感，此外还能搜集机械部件强化角色。玩家将扮演古代护卫机器人罗迪亚，探明千年前天空与大地王国之间的纠葛。

04.02 异度之刃

3DS 角色扮演 ■Nintendo ■无对应周边 推荐度 A

本作是 2010 年于 WII 平台发售的 RPG 大作《异度之刃》在 3DS 平台上的完全复刻版，原作是由《异度装甲》以及《异度传说》系列”生父高桥哲哉所打造的 RPG 史诗巨作。而在其续作《异度之刃 X》发售之前，我们可以在掌机平台上再次体验到这款作品。游戏的故事发生在由上古的神明巨神以及机神所孕育出的世界，生活在巨神界的种族与生活在机神界的机神兵长年对立，生活在巨神界的霍姆斯族少年修尔克在一次偶然中击退了袭来的机神兵，他与同伴的冒险故事由此展开。本作将会把 WII 版的所有要素尽可能原汁原味地呈现给玩家，推荐给所有未接触过本作的 RPG 爱好者。

04.14 致命格斗 X

多机种 格斗 ■WB Games ■对应机种为 PS3/PS4/X360/XOne 推荐度 B

血腥带来的快感正是“《致命格斗》系列”的魅力所在，而在最新作《致命格斗 X》中将会对血腥作更深层次的定义。本作除了经典角色以及新的原创角色外，还确认加入经典恐怖电影《十三号星期五》的主角“杰森”，以及《铁血战士》中的外星掠夺者“铁血战士”，这也是继《战神》系列”主角奎托斯等角色之后，再次有跨界角色参战到游戏中。值得注意的是，本作的本世代版将定于稍后的 6 月 2 日发售，而次世代版则按照原有 4 月 14 日的计划发售。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo 的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

3DS

二度勇气 44
星之光辉 光盘
异度之刃 编年史 3D 光盘
勇者斗恶龙 剧场韵律 28

PS4

蝙蝠侠 阿克汉姆骑士 光盘
不思议编年史 不要回头直到胜利 20
鬼泣4 特别版 光盘
横行霸道Ⅴ 145
乐高 侏罗纪世界 21 光盘
魔界战记5 29
如龙0 誓约之地 30 66 光盘
闪乱神乐 夏日对决 少女们的选择 29
生化危机 启示录2 28 83 光盘
新次元游戏 海王星Ⅶ 20
血源诅咒 31 52
影牢 另一位公主 29
最终幻想 零式 高清版 102
最终幻想ⅩⅤ 14

PS3

刀剑神域 失落之歌 28
横行霸道Ⅴ 145
乐高 侏罗纪世界 21 光盘
偶像大师 灰姑娘 G4U 光盘
如龙0 誓约之地 30 66 光盘
生化危机 启示录2 28 83 光盘
影牢 另一位公主 29

PSV

不思议编年史 不要回头直到胜利 20
刀剑神域 失落之歌 28
东京新世录 光盘
弧光之源 无限 42
闪乱神乐 夏日对决 少女们的选择 29
数码宝贝物语 网络侦探 112
影牢 另一位公主 29

Xbox One

蝙蝠侠 阿克汉姆骑士 光盘
古墓丽影 崛起 37
横行霸道Ⅴ 145
精灵与森林 131
乐高 侏罗纪世界 21 光盘
生化危机 启示录2 28 83 光盘
最终幻想 零式 高清版 102
最终幻想ⅩⅤ 14

X360

古墓丽影 崛起 37
横行霸道Ⅴ 145
乐高 侏罗纪世界 21 光盘
生化危机 启示录2 28 83 光盘

Wii U

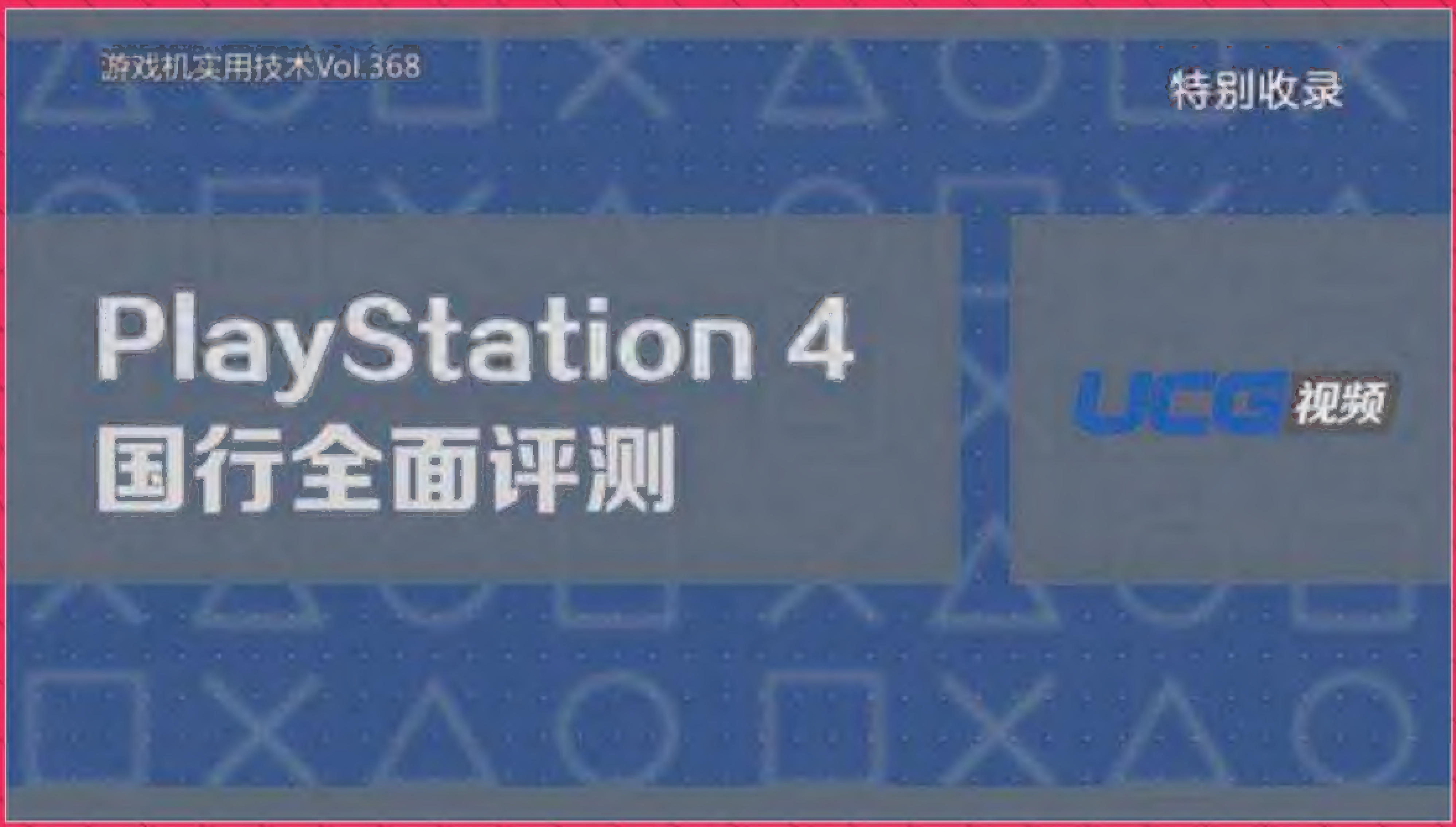
乐高 侏罗纪世界 21 光盘

全新栏目《买买买》败家指南让你 BUY 个安心 BUY 个放心
《游戏黄金眼》《最上游》等更多原创节目等你来看!

更多网络节目请登录

土豆视频 腾讯视频 17173

搜索方式：请在以上三个视频网站搜索栏输入“游戏机实用技术”，即可搜索到我们的自频道，众多精彩内容随时等候着你们观看。



特别说明

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为
16：9 宽屏显示
建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验

特别收录

PlayStation 4
国行全面评测

买买买
第一期

生化危机 启示录2
完全收集攻略第 4 章

如龙0 誓约之地
游戏黄金眼

最上游
十大 DUANG 游戏

FF 零式 HD
制作人 田畑端见面会

新作影像集锦

乐高 侏罗纪世界
蝙蝠侠 阿克汉姆骑士
鬼泣 4 特别版
异度之刃 编年史 3D
偶像大师 灰姑娘 G4U
东京新世录 巴别塔作战
星之光辉

ENDING SONG
苍穹のファフナ-EXODUS
动画主题曲

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

①血源诅咒	SCE	②动作角色扮演③
④PS4	⑤oodbrone	⑥中文版
	2015年3月24日⑦ | 本地1人、在线1~5⑧	对应年龄：18岁以上⑨
	售价为350港币⑩	

1.游戏译名 2.发行公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.对应年龄 10.多平台对应机种，售价，以及其他周边备注信息

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，Sony公司出品
PS2	PlayStation 2，Sony公司出品
PS3	PlayStation 3，Sony公司出品
PS4	PlayStation 4，Sony公司出品
PSP	PlayStation Portable，Sony公司出品
PSV	PlayStation Vita，Sony公司出品
SFC	Super Family Computer，Nintendo公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Wii U	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品
XOne	Xbox One，Microsoft公司出品

收藏者 ______________________

收藏日期 ______________________

当9与9迎来9之时
将会迎来亿万次轮回的终结

“0组”14人共同演绎的物语
启程陆行鸟 驾驶飞空艇 奔驰于奥利恩斯大地
探索未知的迷宫 挑战“阿基托”的极限

最终幻想 零式 高清版
ファイナルファンタジ-零式 HD

机种：PS4/Xbox One
类型：动作角色扮演
发行商：Square Enix
发售日：2015年3月17日

掌机王SP

VOL. 232

全彩32开288页+DVD光盘

-攻略透解-

数码宝贝物语 电脑侦探

新·世界树迷宫2 巨龙骑士

世界树与不可思议的迷宫

-研究中心-

战国无双4-Ⅱ

-游戏文化频道-

《超级枪弹辩驳2》小说——派遣勇者小七海的慵懒冒险

预定4月9日上市，全国报刊亭有售

网购书刊快递费仅2元

满28元快递包邮

默认圆通快递

UCG电子版价低方便，支持安卓、苹果、PC等各流行平台

请访问UCG导航页：ucg.cn，有以上各类网购链接和杂志及电子版上市通知

ucg.dooland.com

游戏·人

VOL. 57

大16开136页+DVD光盘

-工作室物语-

Harmonix

的乐动传奇

《摇滚乐队4》和它的音游小伙伴们

-游戏议会-

名牌雾件跳票王

-动漫秀-

为了未完的纪念

火影忍者拾趣

-游戏人物-

游戏史的遗珠

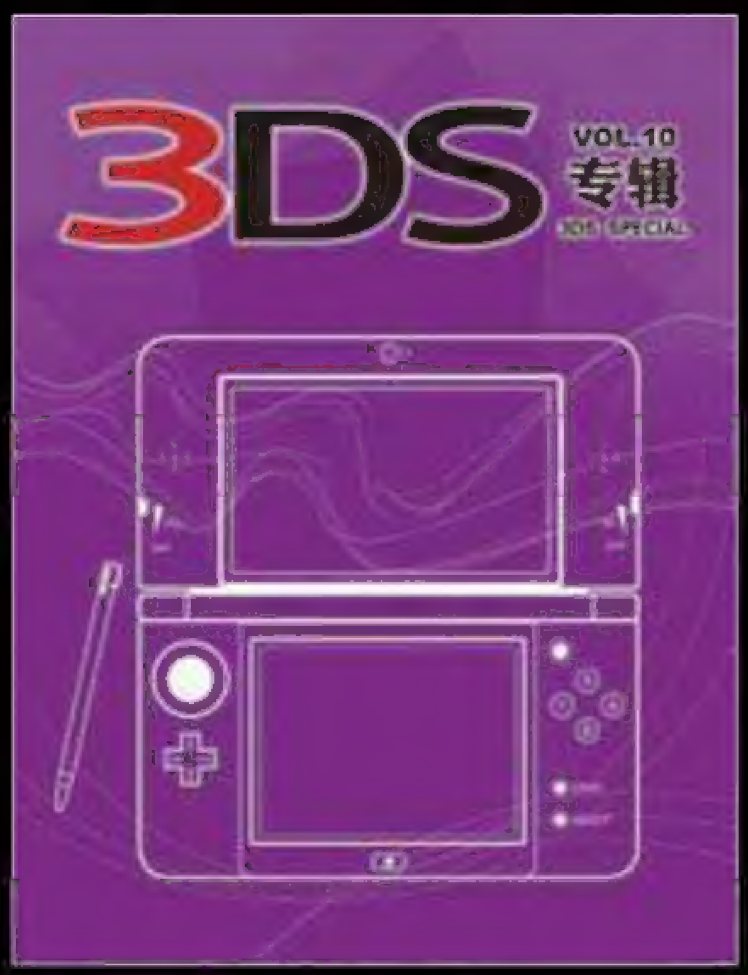
电子游戏之父拉尔夫·贝尔

已上市，全国报刊亭有售

3DS专辑

VOL. 10

大16开224页+DVD光盘



-佳作云集-

妖怪手表2 真打

任天堂全明星大乱斗

海贼王 超级顶上战争X

最终幻想 探索者

遗产传奇

塞尔达传说 梅祖拉的面具 3D

失落英雄2 | 喧哗番长6 魂与血 | 徽章机器人8

已上市，全国报刊亭有售